

特别报道：当心！GBASP泄露你的性格秘密！
VOL.24
掌机迷
POCKET GAMER
买掌机迷就有机会
得到PSP&NDS
&小神游SP哦!!
精美明信片，精彩光盘影像！
独家附送！

12月精彩好运！
新一年抽奖继续

进入年末，新掌机相信大家已经通过我们的刊物领略到了其无法抗拒的魅力,同时根据我们的调查,流入国内的机器价格非常高昂,很多商家的暴利炒作使得很多玩家难以亲手接触到。本期《掌机迷》继续为广大读者奉献上超值大奖,只要购买《掌机迷》即可安坐家中等待享受新掌机的乐趣。









参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：12月（下）的抽奖活动截止时间为12月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。十二月（上）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！



图 by MJN

大奖狂放

十一月（下）大奖中奖名单

NDS中奖者（共5名）

北京西城	古云松	河北秦皇岛	刘　雨	广西梧州	冼伟松
上海金山	张　健	山东青岛	熊璎哲		

小神游SP中奖者（共10名）

广东茂名	黄东豪	中国农大	邓宇超	山东淄博	孙　培	山东章丘	刘　涛
内蒙古	李　明	黑龙江	衣　磊	河北秦皇岛	张　哲		
上海杨浦	张　博	天津理工	王　淼	山东济南	洪曙旭		

月光宝盒中奖者（共5名）

江苏南京	陈　磊	河北保定	裂　圆	北京朝阳	孙　健
山东胶州	杨　宇	辽宁大连	石伟韬		

柯南挂链中奖者（共10名）

江苏扬州	袁　军	广东广州	区伟骏	上海青浦	吴彬超	天津红桥	赵　博
重庆杨家坪	田　虹	山东青岛	郭岸霖	江苏南京	刘楠艳		
广东深圳	周健	安徽蚌埠	林　海	黑龙江	单　泉		

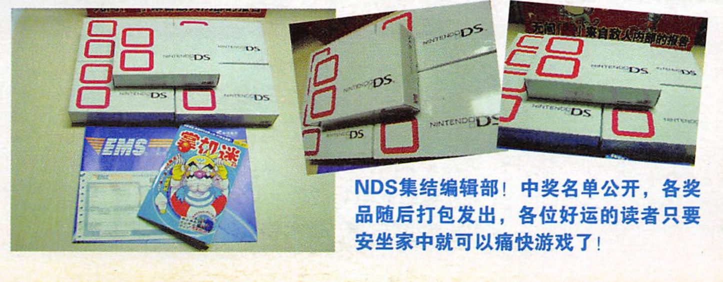
GAME＆WATCH收藏挂饰中奖者（共20名）

内蒙古	赵思扬	湖北武汉	杨　媛	江苏奔牛	刘适琪	上海青云	栾东岳
江苏常熟	王秋晨	福建晋江	洪远鹏	江苏苏州	朱震曙	陕西西安	吴迪熙
上海长宁	陈　锟	广东广州	吴沅峰	上海黄浦	周　骏	山东青岛	贺　强
辽宁抚顺	王玉龙	安徽合肥	中海林	天津河北	朱　彪	陕西西安	胡保平
河南郑州	马晓闻	宁夏银川	马　杰	北京海淀	张　奥	浙江宁波	李豪杰

GAMEBOY收藏挂饰中奖者（共20名）

山东政学	曹　健	河南开封	介昌林	江苏常熟	吴志焕	克拉玛依	马　震
黑龙江	赵泽松	北京大兴	赵　鑫	辽宁沈阳	贾　非	甘肃兰州	黄　河
天津河北	刘　洋	山西太原	张汝敏	广东广州	谭启明	河南郑州	赵凌伟
江苏吴江	俞振超	陕西西安	蒯治州	安徽合肥	华雨祺	浙江嘉兴	孙　翔
辽宁大连	丁笑宇	浙江杭州	钟俊翔	福建厦门	李　旻	江西抚州	徐　波

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！



NDS集结编辑部！中奖名单公开，各奖品随后打包发出，各位好运的读者只要安坐家中就可以痛快游戏了！



目录 POCKET GAMER VOL.24

CONTENTS

掌机迷



封面绘图 饿龙



光盘图案 约束之地

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：(010) 64472177
■ 编辑部电话：(010) 64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE	4757.com
任天堂世界	newwise.com
口袋妖怪网	pmgba.com
掌机地带	chinagba.com
掌机之王	GBGBA.com





新鲜出炉NDS体验手记

文/暗凌、雪人、飞月 编/雪人

自从NDS在E3上公布以来，就一直受到广大玩家的热切关注，NDS的双屏和触摸屏将带来怎样的游戏乐趣，想必是每一个玩家都在猜想的事情。11月26日下午，NDS首发日后第五天暗凌就拿到了NDS，特别为大家报道试玩情况。

美版NDS配置包括主机、触笔、说明书、充电器、挂绳和《银河战士》试玩版游戏。主机背面的触笔架里插着一枝触笔，另一枝则与说明书以及试玩版封装在一起；充电器能用于NDS和GBASP，而NDS实际充电时间为4小时左右，比SP充电的时间要稍长一些，大概是电池容量比较大吧；黑色挂绳的设计比较独特，可以固定在手指上代替触笔对触摸屏进行操作。

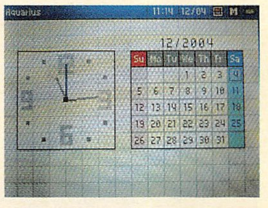


NDS主机正面和里面打开是银色，背面为黑色，触感相当不错，NDS的重量比GBA略重，拿在手上有压手感，体积比GBA略大一点。相比GBA的键位，十字键和AB键的位置偏下，ABXY四个键都比较小且排列紧密，虽然用起来有点不习惯，但是不会出现按错键或者同时按下两键的情况。而且这种键位排列还有特殊用途，惯用左手的玩家可以把这四个键当作十字键使用，当然这是需要游戏支持才行的。

NDS游戏卡带非常小巧，宽度和GBA卡带一样，长度比GBA卡带长度的一半稍长一点，而厚度非常小，约为GBA卡厚度的一半。NDS游戏卡槽采用的是弹簧压槽设计，插入卡带轻轻按下就能卡住，再轻轻按下就能取出，完全不用担心轻巧的卡带会掉出去。



开机以后入目的是NintendoDS的标志，伴随着清亮的开机音，暗凌可是很喜欢这个开机音的哟，下屏幕是注意事项，点击下屏幕进入系统主界面。第一次开机时要先进行个人设置，分别是系统语言、用户名、背景色、当前日期时间、用户生日。NDS提供了六种系统语言，分别是英语、德语、法语、西班牙语、意大利语、日语，用户名最多能输入10个字符，背景色有16种可选，设置完毕后系统自动关机并保存设置。

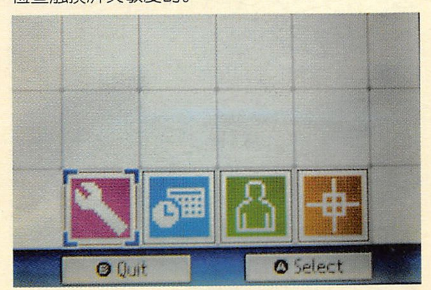


再次开机进入主界面，上屏幕是时钟和月历，下屏幕是主菜单，从上到下分别可以选择开始NDS游戏，进入涂鸦聊天室(Pic to Chat)，下载NDS游戏（用于一卡多人联机），开始GBA游戏。NDS是不支持以下游戏和周边配件的：GB游戏卡，GBC游戏卡，GB或GBA的通讯连接线，GBA的无线联机，GBA的E-CARD，GC连接GBA的通讯线，GB打印机，GB照相机。最下方的三个小图标分别是背光开启/关闭，系统设置，闹钟，NDS的背光亮度是不能调节的，两个屏幕亮度都非常均匀，比SP的前光效果要好。

系统设置中包括选项、时钟、用户、触摸屏检查四项，选项设置中可以更改系统语言设置、调整玩GBA游戏时的屏幕设置（默认为上屏幕）、更改启动模式。启动模式为手动模式时，手动选择主菜单中的选项，更改为自动模式时，自动进入游戏（NDS游戏优先于GBA游戏），没有卡带时进入主菜单。时钟设置中可以更改当前日期、时间、设置闹钟，

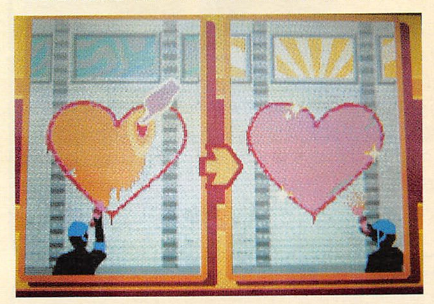


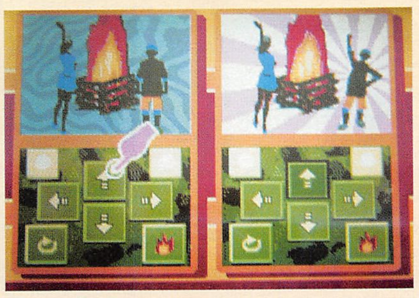
用户设置中可以更改用户名、生日、背景色，还能记录最多18个字符的信息。触摸屏检查则是用来检查触摸屏灵敏度的。

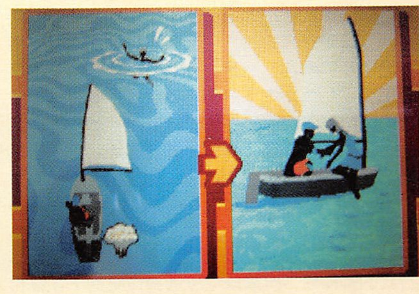


和NDS一起入手的游戏是SEGA的《愿为你而死》和任天堂的《超级马里奥64》。《愿为你而死》是一款非常棒的游戏，充分利用了NDS触摸屏和麦克风等机能，穿插在故事情节中的是许多有趣的小游戏，这些小游戏都是使用触摸屏或麦克风来完成的，而且难度并不低哦，每个小游戏都能让人全神贯注投入的去玩，紧张时真是手心捏把冷汗。

暗凌特别喜欢其中的几个小游戏，其一是在大楼上进行涂鸦的游戏，下屏幕上会出现一些图形，用触笔在图形边框内的范围涂抹，就像用蜡笔给图案上色一样，小时候爱画画的玩家是不是觉得这个设计很有亲切感呢？其二是跟随女主角的舞步跳舞的游戏，玩过《太空频道5》的玩家一定不会陌生了，暗凌可是那个游戏的爱好者哦，在掌机上能玩到这样原汁原味的音乐游戏真是高兴。其







三是驾驶小艇搭救女主角的游戏，这是要用麦克风来玩的游戏，对着下屏幕左下角的麦克风轻轻吹气，给小艇足够的风力前进，到女主角身边时就能救起她，水里有不少鲨鱼，一定要小心。不小心吹气太用力的话小艇会比自己预想的距离前进的更远，这时候就算吸气小艇也不可能后退的哟。

游戏设置了不同难度，normal难度完成后追加hard，还能在标题画面进入音乐欣赏模式，欣赏游戏中所有的音乐和音效。此外这个游戏的收集要素非常丰富，在故事模式中CLEAR的小游戏都会收录在一起，可以反复挑战某个游戏，从level1到level10必须一次通过，失手一次的话就前功尽弃，不得不从头开始，所以难度更高了。而完成小游戏又能够收集各种款式的衣物，可以让女主角换装，还能放大欣赏，故事模式中女主角的服饰也相应改变，其中一些衣物必须要与SEGA的GBA游戏进行联动才能获得，否则只有完成heu难度才能收集到。



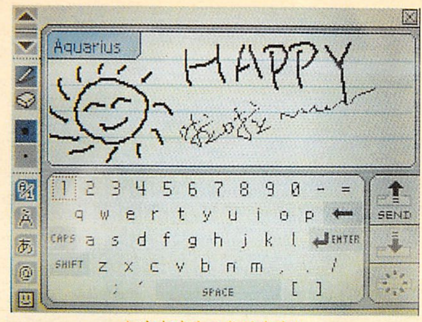
《超级马里奥64》的表现也是不错的，单人模式中比N64版增加了不少新要素，还有一些使用触摸屏来玩的小游戏，但是最吸引暗凌的是联机模式。这款游戏是支持一卡二到四人联机的，作为主机的NDS插入卡带进入游戏，选择联机对战，其他联机的NDS则在主菜单中选择DS download play，稍等片刻后下载完成，代表各位玩家的小恐龙耀西就出现在一个大厅里，除了头顶上标有NDS的用户名以外，耀西的颜色也各不相同以示区别。可供选择的舞台一共四个，玩家要做的就是尽力抢夺五角星和金币，当得到马里奥、路易、瓦里奥的帽子时就能变身为该人物，并拥有该人物的能力。

暗凌和小沛一起联机玩了这个游戏，开始玩之前威胁小沛不准欺负动作白痴暗凌，但是最后结果是暗凌以大比分获胜。虽说小沛的动作游戏玩的不错，但是在五角星争夺战中完全不占优势，有一局两人得到的五角星是一样多的，但是暗凌

得到的金币数比小沛多，于是获胜。最有趣的就是两人在游戏开始时，一起急急忙忙的冲向地图上五角星的所在，一番抢夺后其中一个得意的笑起来，然后再冲向下一个五角星所在地，途中不乏互相陷害哦！暗凌的耀西跳到对方的头上，结果不仅把对方踩了个扁，还高高的跳起来，于是惊呼："哇，踩人还可以跳这么高的呀！"小沛一脸苦笑，然后说："我要报仇，别跑，让我踩！"真是其乐无穷。

《银河战士》的试玩版最让暗凌称绝的是操作方式的多样性，玩家既可以选择传统的十字键和ABXY的操作，也可以选择一手控制十字键一手持触笔的操作。如果是使用前者，那么这款游戏玩起来就是一款ACT，如果选择后者，那么玩起来就是不折不扣的FPS，触笔在下屏幕的点击攻击目标，跟使用鼠标一样方便。更体贴的是游戏特别为惯用左手的玩家设置了专用操作方式，玩的时候可以左手持触笔，右手使用代替十字键的ABXY来控制方向，真是设想周到。

NDS主机内建的涂鸦聊天室也非常有趣，可以支持最多16人在一起无线联机进行聊天。聊天信息输入界面里，下半部分是键盘，支持三种语言和很多特殊符号的输入，上半部分是手写区，可以随意涂鸦，画各种图案或者手写汉字发送出去，非常方便哟！NDS无线联机的性能很强，即使暗凌和小沛分别在两个房间，只要距离保持在无线联机有效范围内，就能毫无阻碍的聊天，这真是太让暗凌觉得惊奇了。



↑暗凌随手画成的东东！

NDS的各种机能带来的是全新的游戏方式和乐趣，以后还会有怎样的游戏出现，还能体验到怎样的惊奇感觉，还能享受到怎样的游戏乐趣，我们一起拭目以待吧！

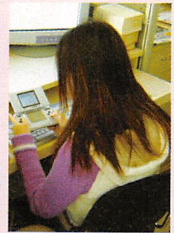
下面就来看看其他编辑的体验手记吧！

飞月的试玩手记



由于NDS的外形早已公布，心里早已有了谱。所以初碰NDS第一个反映还是惊异于它那厚重的手感。沉甸甸的，虽然感觉有些笨拙但又让人觉得很实在。双屏、触摸屏等带来了大量全新的游戏概念，但单就屏幕而言虽然有两个，但打开后的感觉却没有想象中来的震撼。NDS在键位的设计上还算合理。但相比SP，按键式的开关、小了一圈的ABXY键都有点不习惯。不过从目前推出的游戏来看，又能用到多少按键呢？在画面和声音的表现上，从目前我们手中的这几款游戏上看NDS可说是无可挑剔，而且有了背光灯画面也更加鲜亮。在玩《愿为你而死》这类游戏时，触目屏的损耗可是相当大的。虽然在飞月和其他小编轮番上阵狂玩乱试的招呼下，触摸屏目前尚保完整，但谁能保证哪天玩到兴奋时不会一个冲动把屏幕给戳烂呢？接触过这个老任倾全力打造的这台掌机后，我最深切的感受就是：NDS——体验心痛的感觉。




↑游戏中的妹妹和飞月还真有点像呢！

雪人的试玩手记



在美版NDS发售后不久就拿到了主机实物，感觉似乎不像想像中那么时尚。拿在手中时的那种非金属的触感，让俺感觉更像是拿着一件高档的儿童玩具。也许是俺手大的缘故，总觉得拿在手里的NDS有些小，所以拿在手里时总是要小心翼翼的，生怕一失手成千古恨！虽然主机机体给俺的感觉并不像预想中那么好，不过游戏时的乐趣却并没有因此而减少。目前为止试玩过的游戏是《沥青都市GT》、《愿为你而死》和《触摸瓦里奥制造》，三款游戏可说是各有特色。总得来说，NDS游戏与GBA系相比，在游戏画面和音效上都有了巨大的提高，而触摸屏带来的游戏革命更是让俺玩得差点忘了吃喝和工作。平心而论，任天堂这款新主机在各方面都驱散了人们之前对其的种种疑虑，相信它的寿命也绝对不会短！


小心翼翼试玩NDS的雪人。


情报工房
QINGBAOGONGFANG

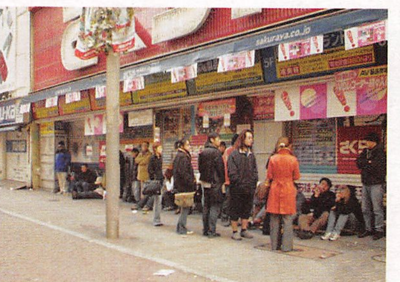
掌机情报站

11月24日-12月8日 文字整理/窗外不归的云 责编/娜卡

特报 SCOOP

PSP拍出天价33万8千日元　玩家预购彻夜排队

Sony的新主机PSP，在宣传、名气和声势都比任天堂NDS还要厉害。早前公开接受网上订购，结果因为反应太踊跃令多个购物网站几乎瘫痪。赈灾义卖的500部PSP，更有一叫做“genhara”的人于23点02分以天价33万8千日元投得。12月1日，PSP正式接受店头预约，情况又会怎样呢？日本大部分大型的销售店在12月1日开始接受PSP预订，但结果即日便满额。现在只剩下12月4日，Sakuraya新宿西口店一家。有关方面表示，为应付人潮，该店将会在12月4日提早营业，但相信有关的预订将会在1小时内结束！



SCE和乐天公司表示会将共同为新泻县中越地震进行慈善拍卖，拍卖所得金额全部捐赠给受灾者。SCE在11月25日向得标者发送电子邮件，指导拍卖金的支付方法。据说在11月26之前不支付拍卖金的，将会失去得标的权利。

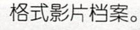


PSP支持MPEG-4播放　21世纪的WALKMAN当之无愧

日前，SONY官方网站正式公布了PSP将支持储存于 Memory Stick Duo 记忆卡的影片档案播放功能。

先前 SCE 开发研究本部网络系统开发部部长川西泉曾于专访中提及 PSP 影音播放的相关功能，当时已确定 PSP 可播放储存于记忆卡上的 ATRAC3 plus & MP3 格式的音讯档案与 JPEG 格式的图片档案，但对于是否可播放记忆卡上的影片档案，川西当时表示尚在研究中。

本次则是由 SCE 官方网站的 PSP 功能介绍中，正式确认 PSP 将可支持储存于记忆卡上的影片档案播放功能，支持的格式为 MPEG-4 标准的视讯档案（*.MP4）。目前确认 PSP 将可播放由 SONY 所开发的 PC 软件「Image Converter 2」所转换产生的 MP4 格式影片档案，以及由 SONY 所推出的数码相机兼 MPEG-4 摄录像机「DSC-M1」所拍摄的 MP4 格式影片档案。





关于所支持的分辨率、每秒张数与流量等规格，SCE 目前尚未正式公布，但目前已知 DSC-M1 所支持的 MPEG-4 拍摄模式包括 640x480 30fps / 320x240 30fps / 320x240 15fps 等，最大流量可达 3Mbps，可作为 PSP 的 MP4 影片播放支持能力的参考。

在音讯播放方面，目前确认将支持包括 ATRAC3 的 66 / 105 / 132Kbps、ATRAC3 plus 的 48 / 64 / 256KBps 与 MP3 等几种格式的档案，而当使用 ATRAC3 / ATRAC3 plus

时，必须使用有支持 Magic Gate（MG）版权保护加密功能的 MSD 记忆卡，MP3 则不受此限制。

更进一步的相关细节将于 12 月上旬正式于官方网站上详细公开，SCE 并预定于 PSP 正式发售的翌日（12 月 13 日）起开放「Image Converter 2」软件的试用版下载，让玩家能在 PC 上尝试自行制作能在 PSP 上播放的 MP4 格式影片。另外关于 UMD 格式的影音播放，虽然是很早就公布并确定的部分，但目前 SCE 仍未发表具体的推出时程与计划，确实状况仍待后续公布。

目前可携式的影音播放装置，要价多在 299～499 美元之间，所使用屏幕也大都在 3寸左右。因此配备有 4.3寸高画质宽屏幕液晶面板，具备游戏、UMD 影音出版物以及使用者自制影片播放与执行等众多功能，且要价仅20790日元（含税，约200美元）的PSP，将继 PS2与 PSX 带头低价杀入 DVD 播放机 / 硬盘录像机领域之后，再次于可携式影音播放市场投下一颗震撼弹，预期也将带动 SONY 主推的 Memory Stick Duo 记忆卡产品的推广与销售。

事件 EVENT

日本NDS销售量突破50万大关

任天堂于昨日正式发表，日本 NDS 主机自 12 月 2 日上市至 12 月 6 日的 4 日间，销售量已突破 50 万大关，达到51 万 3 千台。

根据日本任天堂昨日所发布的消息指出，日本地区 NDS 的销售量，在短短 4 日内即突破 50 万大关，达到 51 万 3千台，游戏软件累计销售套数也达到约 50 万套的程度。

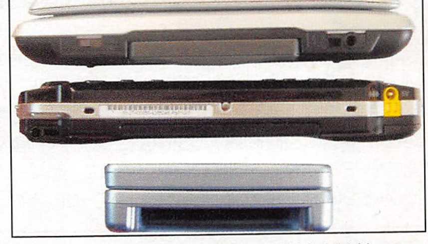
另外，根据日本彭博财经通讯社的报导，日本市场调查机构 Media Create发表了自家所调查的NDS软硬件销售数据，该调查表示，日本地区 NDS 的实际销售量约为 46 万 8900 台，约占总出货量的 89 %左右，如包含预约订购尚未取货的订单在内，则有超过 50 万台的量，游戏软件销售套数则为 48 万 9600 套。

如果加上先前美国任天堂所发表，感恩节当周美国地区 NDS 超过 50 万台的销售量，则NDS于全球的销售量已突破百万大关，两地的主机出货消化比率也都有将近 9 成，显示 NDS相当受到欢迎，市场需求旺盛。任天堂预定于年底以前在美日两地各出货 100 万台 NDS 主机，明年 3 月以前全球累计出货 500万台，并于明年春季在欧洲正式推出。



NDS台湾专用机12月13日推出

台湾代理商博优公司日前对各卖店发布传真稿，表示将于12月13日正式于台湾地区推出NDS。



根据该传真稿指出，NDS台湾专用机将于 12 月13日起正式配送给各卖店，目前仅针对电视游乐器专卖店与百货公司等通路销售，暂无通过其他大型量贩店销售的计划。

文中指出，由于 NDS 主机具备无线通信的功能，故从法律层面来看，平行输入品将触犯电信法规，是属于禁止贩售的商品，且 NDS 游戏软件目前也没有仿冒的可能，因此博优认为 NDS 在台湾将不会有平行输入品与仿冒软件的问题，预期可带来稳定的销售环境。

关于 NDS 台湾专用机与游戏软件的售价方面，文中并未提到具体的价格数据，仅表示博优将以具有竞争力的价格来销售，让平行输入品没有竞争的余地。针对不理会警告，而执意贩售平行输入品的店家，博优也将会予以停止供货的处罚。

原本计划与日本地区同步推出的NDS台湾专用机，现确认将延后到12月13日推出，而在国内玩家看来，台湾版的NDS恐怕最大诱惑就是其“可能”会出现的中文操作界面，不过在目前看来这只是一个设想而已，台湾版NDS也应该是采用日版美版一样的语言设计，那就是在日/英等语言中切换，而中文，可能始终是一个梦想吧！

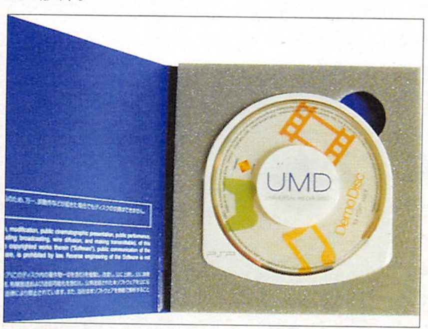


PSP游戏读盘速度实测情报

日前IGN网站对PSP游戏读盘速度进行了实测，实测数据如下：

《山脊赛车》中，玩家选好车和赛道，并完成系统设置后，要花大约13到15秒才能进入比赛。ING他们一共测试了四条赛道。

《随身玩伴》的测试中，从标题画面进入游戏大约10秒钟，如果此时选择回到标题画面，需要花5秒钟。



在《词汇益智词典》测试中，看到NAMCO商标要花10秒，之后到标题画面还得再花10秒。

《全民高尔夫》 需要24秒的时间开始，选择好选手和赛场后需要19秒才能真正开始比赛。

看来PSP采用光盘这一设计和SONY坚持用卡带相比还是有些问题，NDS只需要选择游戏就可进入游戏，而PSP基本上每个游戏都要花上20秒左右的时间才能进入游戏，如果说这个时间在家用机上反映出来，那倒没有什么，但是这可是掌机啊！掌机要的就是随心所欲，如果说拿出来玩还要等一半天，那可能谁也没有耐心了……



PSP每月自动更换背景颜色



在SCEJ官方网站上，原本蓝色背景的PSP，换成了耀眼的红色。而在一旁的说明文字则透露了PSP的操作系统“XMB”会在一年中，每个月自动更换背景色，12月的主题色就是红色。但是目前还不清楚这个设定是不是可以自行修改，而目前也没有任何资料显示PSP可以将图片设置为待机壁纸。



PSP多媒体功能详解

PSP除了游戏功能恐怕最吸引人的就是多媒体功能了，而经过测试，看图、听MP3功能极好用。

如果你购买了一张全新的记忆卡，则必须先将它用PSP格式化，然后会在记忆棒里面生成GAME、MUSIC、PHOTO以及SAVADATA这些文件夹，如果要听MP3，就把MP3放到MUSIC文件夹里，如果放到其他地方是听不了歌的哟。至于看图，当然是放到PHOTO文件夹里，而看图时还可以查看缩略图，至于读盘时间嘛，比较短，只要几秒钟就可以了。SONY官方已经发布了PSP支持看MSD上面的MPEG4录像这一消息，而经过测试，确实如此，不过一般的视频文件需要用专门的软件将其转换成MPEG4格式的文件，这类软件网上可以找到。



索尼宣布PSP明年3月25日欧洲上市

日本索尼公司在较早宣布次世代掌上游戏机PSP将于本月12日在日本上市。而今日又爆出新闻，欧洲的上市日期将定在明年3月25日，但是零售价格依然没有公布。

PSP被索尼公司称作21世纪的Walkman。原因在于它不仅仅是一部非常棒的掌上游戏机，它还可以通过UMD碟或是Memory Stick播放音乐和MTV。PSP主机内置索尼独家的Memory StickDuo记忆棒插槽，而在音频解码上又支持和Hi-MD一样的256Kbps Hi-SP模式，除此之外PSP还直接支持MP3格式的音乐回放。它超大的4.3寸屏幕还可以播放MTV，索尼公司也将计划在未来推出UMD电影及唱片碟。即使只从它的音乐播放功能来说，也大大超过Hi-MD的魅力。这也是为什么索尼公司

玩GBA，领略精彩画域——痛快；看《掌机迷》，畅游游戏世界——满足。
李杰聪，20，男，300134，天津市北辰区天津商学院，兴趣：体育、游戏、交友

对其给予重望。

而另一方面，老牌日本游戏厂商任天堂公司也研发了新款掌中游戏机NDS。虽然对NDS的争议很大，但是自11月29日在北美上市以来已经创下50万台的记录。而前不久的日本首发也非常火爆。相比之下PSP的货源不足对于自己的销量可能会造成一定的影响。但是索尼的财政年度是明年4月1日之前才结束。而欧美的上市又赶在这之前的一周，相信索尼04年整体业绩会有不俗的表现。这也说明了索尼为什么会把欧洲的销售日期定在3月25日。



KeysFactory发售6款GBA SP专用包。

KeysFactory于近日开始发售伊藤洋华堂的女性向限定版GBA SP专用包“SP包系列”。其中包括黑色和棕色仿皮、星星、波浪和水球花纹以及条纹帆布等6种造型，售价均为1280日元。

伊藤洋华堂表示，今后还会以“增加乐趣”为主题，陆续发售与游戏机相关的一系列商品。










全长8米的PSP让你看个爽

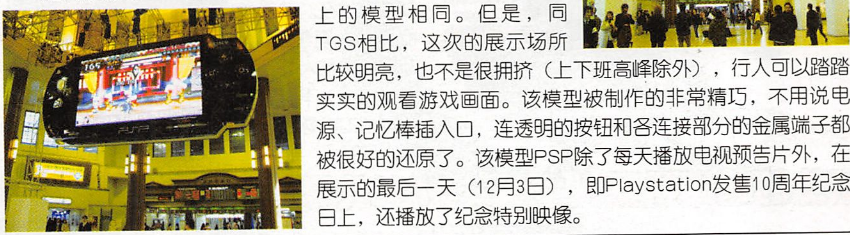


SCEJ在东京站丸之内北检票口前设置了PSP的巨大模型显示屏，用来播放PSP于12月即将发售游戏的游戏画面。展示时间从11月28日至12月3日。

这个巨大模型，被设置在JR东京站丸之内北检票口的出口处，以悬挂的形式展示PSP游戏的游戏画面。全长约8米的巨大模型，只要是出站的行人，注意力就肯定会被吸引。

在该巨大的PSP模型的液晶屏部分其实设置的是一个大型屏幕，播放着《大众高尔夫》、《随身玩伴》、《山脊赛车》等将于12月发售的游戏的预告片。除此之外，还播放以前播放过的游戏电视广告。

这次展示的PSP巨大模型与今年9月TGS上，悬挂在SCE展台上的模型相同。但是，同TGS相比，这次的展示场所比较明亮，也不是很拥挤（上下班高峰除外），行人可以踏踏实实的观看游戏画面。该模型被制作的非常精巧，不用说电源、记忆棒插入口，连透明的按钮和各连接部分的金属端子都被很好的还原了。该模型PSP除了每天播放电视预告片外，在展示的最后一天（12月3日），即Playstation发售10周年纪念日上，还播放了纪念特别映像。





购买《超级机器人大战GC》将有机会获得元祖《第二次超级机器人大战》

购买NGC游戏《超级机器人大战GC》的玩家，用游戏包装内的序列号在http://club.nintendo.jp登录后，便有机会获得限量2000套发行的GBA复刻版《第二次超级机器人大战》。由于本作复刻的不是广泛流传的GB版《第二次G》，而是号称系列原点的FC版《第二次》，因此有非常高的收藏价值。



我不会因为一种主机，它的画面里“多边形”有多细致而购买的，一句老话“任货生品，必属精品”。
林剑，23，男，116021，辽宁省大连市沙河口区联合路6号，兴趣：玩游戏、篮球、动漫



让无数玩家望穿秋水的GBA机战最新作《超级机器人大战OG2》终于决定在2005年2月3日发售,定价5800日元。虽然还有一个多月要等,但总算是有个盼头。只希望眼镜厂不要像PS2版《第二次α》那样跳票就好。

GBA	BANPRESTO	S.RPG
	2005.2.3	5800日元

万众期待!! 《超级机器人大战OG2》发售日决定!

责编/娜卡

一气消灭多个敌人!



《超级机器人大战D》中的"COMBO系统"在《OG2》中得到了进一步强化:拥有"连续攻击"能力的玩家在使用"C"属性的武器时,可以连续攻击排成一列的多个敌人。

连续攻击!

本作中登场的修克拜因Mk-Ⅲ可以和辅助机体AM-GUNNER合体成为"修克拜因GUNNER",同时也可以换装成"修克拜因BOXER"。GUNNER形态长于射击战,机动性优秀;而BOXER形态则拥有强大的接近战能力及重装甲。玩家可以根据自己的喜好及战况需要即时调整。

特殊效果武器



《OG》中种种特殊效果武器在《OG2》中依然健在。这些武器虽然没有杀伤力,却可以令敌人陷入异常状态……本作会有新类型的特殊效果武器出现吗?



炽热的超级机器人之魂~SRX登场!!

作为BANPRESTO的形象代表,别称"钢之魂"、"钢之巨神"的最强合体机器人SRX在《OG2》当然也会登场!这部由R系列三机合体而成的机器人是机战系列中最强一级机体的典型代表,无论格斗战射击战还是一扫杂兵的MAP兵器攻击都强力无比。另外,由于《OG2》中有强化型R-GUN登场,那么《OG》中未登场的最强武器"天上天下一击必杀炮"也必然会出现吧。









三國志 孔明伝

令人怀念的名作在GBA上复活！

这是扮演三国时代名军师诸葛孔明的S・RPG。故事与小说《三国演义》中讲的一样，描写从三顾茅庐一直到刘备死后，孔明的活跃事迹。但是随着游戏中的选择不同，也可能会出现原创情节。开始时的同伴只有刘备、关羽、张飞等少数同伴，随着游戏的进行会有更多的武将加入。其中有些武将要在特定的战场有特定的我方武将说服加入，具体条件基本可以参照《三国演义》的内容。

GBA | KOEI | S・RPG | 预定2005年1月 | 5040日元

责编/娜卡





→游戏画面经过全新绘制，比PC版更精致。

部队系统分为步兵、骑兵、弓兵等16系，每一系又有多个级别，全部加起来共有约40种部队。依靠道具可以改变兵种系列，而使用一些特别的道具则能让兵种升级。



←兵种之间暗藏相克关系。

在战场上可以使用56种策略，由包括火、风、水、土的攻击系和回复系、攻击辅助系、特殊系共4大系统构成。实际使用的效果则会受到部队属性的影响。

玩家的游戏过程会记录在“历史模式”里，可以在游戏后回顾历史的进程。此外还可以阅览“武将列传”等各种资料。

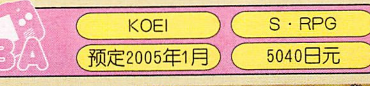
姊妹作《英杰传》同时发售！



与《孔明传》相同，这也是基于三国演义故事的SRPG。这次的主人公是刘备，从参加反董卓军开始，一直描写到蜀汉建国，与魏、吴的对立。根据玩家选择会出现原创情节这一点也与《孔明传》一样。



←故事从我们熟悉的桃园三结义开始。



→战役结束后会根据玩家的表现给予评价。爆机后还可以进入任选战役的FREE模式。

除了画面构成有若干差异以外，完成各战场的胜利条件以推进剧情、策略受部队属性影响等基本系统与《孔明传》是基本一样的。部队分为步兵、骑兵、弓兵、贼兵、特殊5类，除特殊以外的4类都各细分为3个等级。



→根据玩家的选择不同，剧情流程也会产生变化。

本作同样也存在“历史模式”和“武将列传”，但由于主人公和剧本的差异，登场武将也有一些不同。

カドゥケウス



《超执刀Caduceus》是利用NDS特有的触感笔进行操作的全新概念动作游戏。玩家将扮演天才外科医生月森孝介对抗威胁人类生命的疾病。本作有细致的难度调节，玩家既可以享受动作游戏的爽快感，也可以挑战现实中外科手术的精密。你的触感笔就是手术刀，将疾病华丽地一一排除吧。

ATLUS推出的新感觉手术ACT！

2018年，跨过无数危机的人类历史上，又投下了新的黑影——令人致死的奇病“Guilth”。这种病的发生地、原因、有效的治疗方法等全都是问号。而与这种绝症对抗的，是拥有优秀的研究者和医生，暗中支撑医疗界历史的世界组织“Caduceus机构”。



面对悄悄接近的医疗恐怖以及奇病“Guilth”的威胁，主人公月森孝介作为救助人命的医生，也将在这些战斗中逐渐成长。在这条漫长的医师之道上，他会见到些什么呢……？

关键词：Caduceus机构

由国家运营的特别医疗研究机构。一般社会认为它只是一个研究顽症的机构，但它本质上是为了对抗医疗恐怖（基于生物学或医学的恐怖主义）和威胁人类的剧症型传染病而结成的特务机构。以第一个医疗恐怖组织“贝斯特”在欧洲出现以来，世界各国都相继设立了Caduceus机构。顺便一提，Caduceus这个词，指的是罗马神话中医神的手杖，现代红十字会的标志就来源于这个形象。

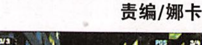


↑手术台就是战场，一瞬间的失误就有可能夺走患者的性命。

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

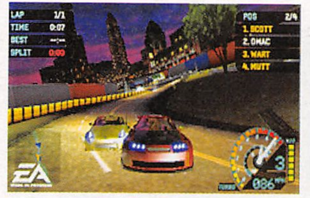
风靡世界的竞速游戏登陆PSP！

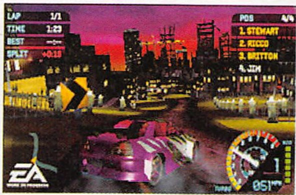
PSP | EA | RAC | 2004年12月 | 价格未定



责编/娜卡

再现了驾驶改装的在夜晚的街道上竞速的飚车族生活，在全世界取得700万以上销售量的大人气赛车游戏《极品飞车：地下狂飙》将发售PSP版第一弹《极品飞车：地下狂飙～竞争者》。

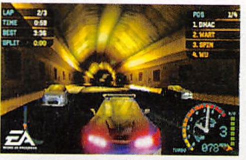




与原作一样，本作中玩家同样可以按照自己的喜好改装车辆，在各种比赛模式里打败对手获得名声，最终称霸整个公路竞速界。游戏中可以选择多种日本小型车或美国的“肌肉车”，并增加了10条新赛道。此外，虽然不知道具体内容，但EA透露《竞争者》将利用PSP的尖端机能，加入新的游戏模式。



↑PSP强大的3D机能是否能重现原作的爽快感呢？



↑本作利用PSP的连线机能，最多可以实现4人对战。

METAL GEAR AC!D

责编/娜卡



KONAMI	卡片谍报游戏
2004.12.16	5040日元

“合金装备ACID”是什么?

从1998年在PS上发售的《合金装备SOLID》开始，这个系列在全世界获得了巨大人气。

今年，《合金装备》将在PSP上登场，而且是以全新的形式——那就是《合金装备ACID》。为此加入的新要素则是“卡片”。利用卡片可以改变玩家的能力、战略。换句话说，卡片就是玩家的武器、能力。

卡片“SOCOM手枪”

美国特殊作战指令(U.S. Special Operations Command = U.S.SOCOM)作为制式装备采用的大型手枪。使用低初速，大口径的.45ACP弹，在CQB（接近战）中能发挥出巨大威力。本作中的SOCOM带有消声器，很适合潜入作战使用。



被劫持的客机和孤岛上的研究所，两者的联系是?

2016年，美国。

巨无霸客机326班在35000英尺的高空被不明身份的人劫持，他们使用了过量吸入可能致死的肌肉松弛剂——维库溴铵。而在充满了维库溴铵的飞机内失去自由的517名乘客中,包括很有可能成为下任总统的哈奇参议员。

与此同时，在南亚泰詹共和国的罗比托岛上，有神秘的武装集团守卫的罗比特理化研究所中，出现了一个男人的身影。

那个男人叫做Solid Snake。

326班机的劫持犯的要求只有一个，就是“毕达哥拉斯(Pythagoras)”。

美国对犯人所说的“毕达哥拉斯”进行了调查，那是罗比托岛上正在研究的某个计划的代号。

面对以“不得干涉内政”为理由表示出不合作态度的泰詹政府,美国派遣特种部队HRT前往罗比托岛调查。但部队遭到武装集团的袭击而断绝了联络。这表示罗比托研究所正在进行机密的研究项目。

陷入困境的美国政府将希望寄托于已经引退的传说中的佣兵Solid Snake身上。

时间已经所剩不多。以孤岛上充满了谜团的秘密研究所为舞台，Solid Snake新的战斗开始了。



在无数敌兵如浊流般推进的战场，以自己的武艺将敌人斩杀斩杀再斩杀，阻挡这股浊流……一骑当千ACT《真·三国无双》系列获得了称为「PSP」的新战场，猛将们的剑戟再次碰撞出炽热的火花！

PSP	KOEI	ACT
	2004.12.16	5544日元

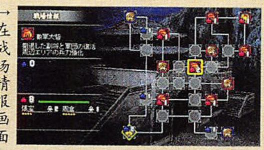
责编/娜卡

一骑当千的爽快感，新锐《真·三国无双》登场！

为适应掌机特性而调整的《真·三国无双》

在保留《真·三国无双》系列最大的特征“爽快感”的前提下，PSP版针对掌机的特性进行了调整。由于掌机可以在任何场所进行游戏，而且每次游戏时间较短，本作的系统也调整为“一次游戏可以在短时间内结束，游戏整体仍然是长时间”的模式。


←将层出不穷的敌人一刀两断！在PSP上也将体验到1000人斩的快感。


→在战场情报画面中可以看到整个战场的地图。


←区块内的战况发生变化时，会在战场地图中显示出来。

无双ACT和战略性的融合！分割战场的新系统

过去的《真·三国无双》系列都是以广阔的单体战场为舞台，而PSP版中则将战场分成了多个区块。这些区块之间会相互产生影响，令战场整体的战况产生即时变化。例如玩家在一个区块中取胜会为其他区块带来好影响，失败则会令其他区块的部队士气低下。缜密地制定作战方针，将自军导向胜利吧。

登场角色共计42人，第四势力依然健在！

玩家可以操作的角色共有42人。除了魏、蜀、吴三国以外，当然也少不了《真·三国无双》系列中的其他势力武将如袁绍、张角、孟获、祝融、董卓、貂蝉、吕布等。


↑蜀登场武将：刘备、诸葛亮、关羽、张飞、赵云、马超、黄忠、魏延、庞统、姜维、月英。



→活用副将的特殊能力可以改变战局。

代替护卫兵的强力同伴，与副将们一同作战吧

《真·三国无双》系列中一直有作为玩家直属部下的护卫兵存在。而在PSP版中，护卫兵则被升级为“副将”系统。玩家在任务开始时，可以从自军武将中选择数人作为副将。他们除了能像护卫兵那样保护玩家外，还能使用火计或回复等特殊技能。副将们的能力各有不同，因此选择不同的副将也会大幅度左右战况。随着游戏的进行，玩家可以收到更多的副将，其中也包括需要满足特定条件才能得到的隐藏人物。



VAMPIRE CHRONICLE The Chaos Tower

恶魔战士～混沌之塔

PSP	
CAPCOM	FTG
2004.12.12	5040日元

CAPCOM的大人气格斗游戏《恶魔战士》也作为首发软件登陆PSP了！本作融入了历代《恶魔战士》的角色、操作系统和场景，并被赋予了一个当之无愧的名字"编年史"。虽然没有新角色参战，但这款集系列之大成的作品一定不会令FANS失望的。

责编/娜卡

←全部共有来自历代《恶魔战士》的18名角色供选择。

肩负"编年史"之名，融合了历代《恶魔战士》的最新作！

↑塔中的道路存在复杂的分支，根据玩家打倒敌人的方法不同，便会进入不同的分支。

↓3名角色可以分别选择4种模式，可以决定该角色的指令、连续技及DARK FORCE等差异点。



塔模式(TOWER)

矗立在魔界的谜之塔……

从18位角色中选出3位组成队伍，打倒守卫在塔里各层的敌人，登上塔顶！在这谜之塔的顶端等待你的究竟是……？



↑未参加战斗的角色可以恢复部分体力，体力耗尽的角色会失去挑战资格。





↑其中也有部分场景是带有"拳禁止"之类极限规则的，一定要选择能避开这种场景的路线。

街机模式(ARCADE)

从全部18名角色中选择一名，打倒7个CPU对手后爆机的模式。共可以选择"VAMPIRE"、"HUNTER"、"SAVIOR"三种模式。



←小红帽亲卫队的威风不减当年。

网络对战(NETWORK)

1、VERSUS模式：通常的2人对战模式，除了可以选择场景外，还能够对平衡度进行设定。厌烦了单调的ARCADE模式的话，就来VERSUS里享受"真剑胜负"的乐趣吧。

2、LIMIT BATTLE模式：相对于规则简单明了的VERSUS模式，LIMIT BATTLE模式则比较另类：对战前会随机选择特别规则对玩家作出限制。例如"拳禁止"、"投禁止"、"防御禁止"、"跳跃禁止"等。





《英雄传说》系列是与《伊苏》系列齐名的Falcom公司两大看家作品之一，而3代《白魔女》则是系列中的最高杰作，几经移植依然长盛不衰。2004年12月16日，经过全新制作的《英雄传说～卡卡布三部曲之白魔女》将由BANDAI发行。我们将再一次追随白魔女的足迹，在PSP中进行新的巡礼之旅。

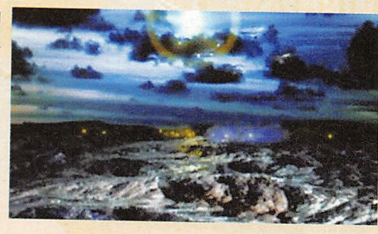
顺便一提，既然本作使用了“卡卡布三部曲”的副标题，那么相信我们很快还会在PSP上见到另外两作《朱红水滴》和《海之槛歌》。Falcom迷，欢呼吧！

责编/娜卡

PSP	BANDAI	RPG
	2004.12.16	5040日元

不朽的名作复苏，《白魔女》降临PSP！

在世界各地的夏利尼(神殿)中存在自古相传的魔法之镜，据说在里面能看到关系到人生的景色。各地的村子也都有让少男少女携带“银短剑”前往各个夏利尼进行巡礼之旅，作为成人仪式的风俗。但随着时间流逝，这个习俗逐渐被遗忘，巡礼的人也越来越少。卡卡布历992年，法尔提亚国的小山村迎来了5年来的首次巡礼之旅。两个小小巡礼者纯净的瞳孔中映出的旅途将是……



本作利用PSP的强大机能，增加了大量CG。





大蛇脊骨上的世界~提拉斯伊鲁

提拉斯伊鲁世界由法鲁提亚、美那特、查诺姆、安比须、伍德鲁、裘恩特、吉德奈这8个国家构成。四周都由大蛇的椎骨构成的断崖“卡卡布”包围，与外面的世界完全隔离。



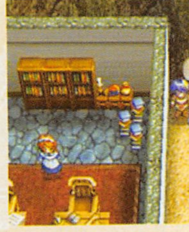
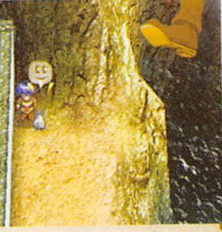


杰利欧(Jurio)

本作的男主角，出生于法鲁提亚的拉古皮克村，性格有点害羞和懦弱，经常被同村的青梅竹马克莉丝唤作“爱哭鬼”。但是其实内心充满勇气，在关键时候总是能站出身来，待人处事也很真诚。

克莉丝(Chris)

本作的女主角，跟男主角杰利欧一样，出生于拉古皮克村，因为一场大病故没能进行自己14岁时的巡礼之旅，不过这也是因祸得福，可以与杰利欧结伴去旅行。

↑可以从猫、狗、兔子中选择一种作为宠物。

巡回神殿的仪式 巡礼之旅



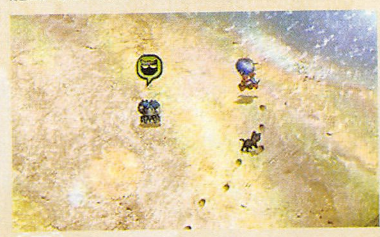
提拉斯伊鲁人对数百年前异界魔女进行魔法仪式进行模仿，制定的习俗。现在只有拉古皮克村还保留了这一风俗，由14岁的少男少女携带银短剑巡回各地的夏利尼。

巡礼者之证～银短剑

巡礼的旅人之证。除了瞻仰魔法之镜时必须携带外，只要有它无论是旅店还是车船都可以免费，还可以作为关隘的通行证。

耶鲁度(Gerd)

20年前在各地巡礼，留下种种预言的魔女，是本作品最重要的线索人物。关于她的详细情况只有少数人知道，是个谜团重重的角色。



↑地图上敌人的行动方式会用图标表示出来

主动攻击玩家
会逃走
无视玩家

《英雄传说》系列独特的战斗系统

与地图上的敌人接触时便会发生战斗。敌人比杰利欧等级高的时候会主动追上来，反之则会逃跑。随着在地图上与魔兽接触的方向不同，会进入魔法有利的“横战场”或肉搏有利的“纵战场”。战斗时我方角色可以各自选择“攻击”或“待机”指令，此外在战斗不利的时候也可以选择“逃亡”以躲避危机。战斗开始后，选择“攻击”的角色会自动向敌人靠近，选择“待机”的则会在安全地带待机，在战斗中也可以进行个别指示。

魔法分为攻击为主的查贝尔魔法和回复/辅助为主的坎德魔法，魔法角色可以选择使用其中任一系统的魔法。例如克莉丝就是查贝尔魔法好手。而本来不会使用魔法的杰利欧，在满足一定条件后可以令银短剑获得精灵之力，在战斗中使用召唤魔法对敌人全体造成伤害。另外，攻击敌人或受到敌人攻击时，肉搏型角色的能量槽会逐渐积蓄，蓄满后则可以使用强力的必杀技。



FORMULA FRONT
ARMORED CORE



方程式F,开幕——！

搭载了AI作为控制系统的无人驾驶装甲核心对战，成了年轻人逃避日常的怠惰和压抑的新流行，受到了许多人狂热的欢迎。

致密的改造令速度和攻击力达到理想的平衡；经过调整发电机将电力一点不浪费地传达到机体；而无论在何种状况之下，逻辑电路都能够选择最适合的行动。

责编/娜卡



FROMSOFTWARE	机械组装/模拟战
2004.12.12	5040日元

被这个要求高超的战略和知识的世界所吸引的人们，日复一日地重复着安静但炽热的战斗。

这是不存在肉体的优劣，只有被智慧女神选中的人才能够得到光荣的世界。

比赛规则：战场（FORMULA FRONT）

新的战斗舞台，揭开了帷幕——

↑系列一贯的重量感和爽快感仍然存在。

以新类型登场！PSP的装甲核心是SLG!?

装甲核心在PSP上将以SLG形式登场！作为系列最大特征的“机械改造系统”将在《前线方程式》中进化。以各种部件组装出的原创机体，装入AI后参加联赛，与各种强力的敌人作战。

战斗开始后，玩家将亲眼看到自己组装、调整的AI机体作战的景象。当自己的AI机受到敌人攻击时，玩家甚至会不假思索地喊出“加油！”之类的话。



↑系列中丰富的部件和武器系统也被继承下来。



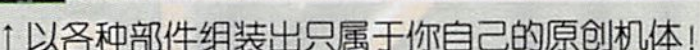
↑↓本作中玩家扮演的不是驾驶员，而是幕后的技师。





限量特典！

第一批购买PSP《装甲核心~前线方程式》的玩家可以获得限量赠送的“前线方程式特制屏幕擦”。可以用来擦PSP或手机的屏幕，也还可以挂在PSP上作为挂链。作为装甲核心的FANS，你不想要一个吗？



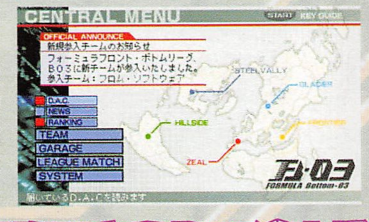
↑以各种部件组装出只属于你自己的原创机体！

↑连机体的颜色也同样可以自己定义，如果涂成红色能获得三倍速度吗？

以智慧取胜，将荣誉握在手中！

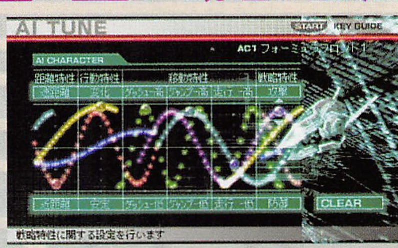
AI机体的战斗盛会，受到人们狂热支持的《前线方程式》的世界。

在这个对改装知识和战略要求很高的世界中，只有获得胜利与光荣的人才能够得到人们的赞赏。这个以头脑决定胜负，吸引无数观众蜂拥而来的机械战斗也算是一种“马达运动”。站在智慧女神脚下，击败无数对手，向着顶点进发吧。



←以自己精心设计的爱机参加各地大赛，向着冠军宝座前进吧。

性格·性能·战略！将调整到完美的AI送上战场！



→根据实际情况调整AI对于各种情况的重视程度。

玩家将扮演制作AI的技术人员“Architect（建筑师）”，对AI的性格、性能、战略进行调整。对敌人和地形的分析；攻击、防御的战术、自机的控制——为了在各种状况下都能够选择最合适的行动，Architect要把这一切都教给自己创造的AI。

对机体的实战数据分析后，再针对弱点进行反复强化，最终将走向最强的宝座。

与PS2联动，构筑完美的《前线方程式》世界！



根据FROM SOFTWARE公布的最新消息，PSP版《装甲核心～前线方程式》与PS2版同名作品之间将可以进行数据联动！具体都可以交换哪些数据呢？是机体，还是联赛的名次？这大概要等到游戏发售后才能知道了。



←综合性能是平衡型还是极端型？一切由你来决定！



→玩家在大赛中的表现也会被新闻媒体披露出来。

RIDGE RACERS

リッジレーサーズ



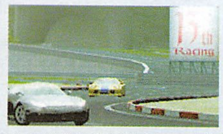
责编/娜卡

PSP | NAMCO | RAC | 2004.12.12 | 4800日元

《Ridge Racers》这个标题是将从1993年街机上登场的初代《山脊赛车(Ridge Racer)》起的整个系列集中在一起，构成了“山脊赛车世界”的形象。

集历代《山脊》之大成！新《山脊赛车》登陆PSP

本作集合了从过去到现在历代《山脊赛车》中的名赛道。不光是家用机的系列，还从大受欢迎的街机版《Rave Racer》中挑选了赛道。由于是在3D机能优秀的PSP上推出，赛道的图形也都是重新制作过的。加上新赛道总共24条，是全系列里最多的。除此以外，还从过去的《山脊》系列中选出了人气车型，并赋予了全新的造型。





↑超越掌机常识的容量、追求极限的画质，让你无论在何时何地都可以享受《山脊赛车》的乐趣。



←画面左边的就是硝基槽。

使用硝基加速 体验捕捉疾风的快感

本作中，可以使用硝基进行急加速，这既能用来超越对手，也能用来作最后冲刺。硝基会在漂移时积蓄，而漂移时的速度越快，硝基也会积蓄得越快。因此在硝基加速刚结束的高速状态进行漂移，会令硝基槽急速上升，这称作“Ultimate Charge”。



←使用硝基，体验不刹车的最高加速感！



←利用“Ultimate Charge”可以令硝基瞬间蓄满。

本作收录的车辆都是经过重新设计的

PROPHETIE CLASS 4



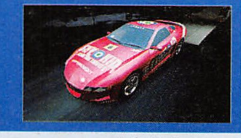
厂商：AGE
引擎方式：直列4缸涡轮
最高速：299km/h
全长：4303mm
全幅：1810mm
全高：1160mm

采用了令车辆改造范围产生巨大变化的MACHINE CLASS 4,以赛车部件武装起来的FIERA。除了提高了稳定性以外,引擎的出力也提高了。

FIERA CLASS 1

厂商：KAMATA
引擎方式：V型6缸
最高速：219km/h
全长：4476mm
全幅：1801mm
全高：1167mm

以民用车的便于操作性和很高的潜力获得人气的FIERA只生产了765台，限定纪念模型在不到15分钟内卖完更是广为人知。



新模式！纵横《山脊赛车》的世界

让玩家体验从1993年初代《山脊赛车》一直到现在的，整个山脊赛车世界的新模式，那便是“环游世界”模式。



↑“环游世界”模式中有多条不同的赛程供玩家选择。

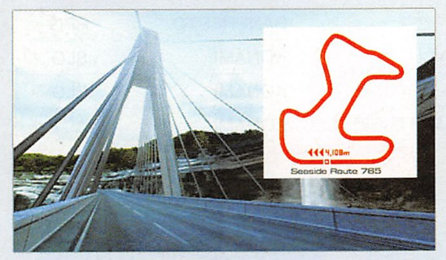


↑也可以随机生成新的赛程。

环游世界模式中提供了各种各样的赛程，每个旅程包含了2～6个赛道，全部赛道完成后便算是通过了这一个旅程。通过赛程后则会根据成绩得到新车或新赛道等精彩的奖品。

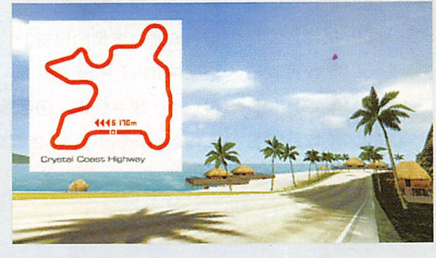


令FANS怀念的经典赛道和新赛道共计24条！



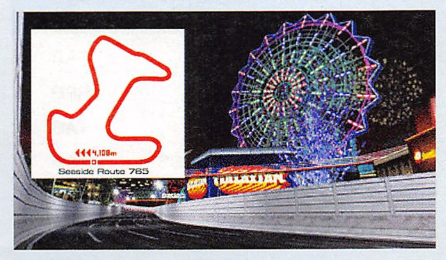
Seaside Routh 765

全长4108米。作为《山脊赛车》象征的初级赛道。整体的平衡性极好，无论跑多少次也不会腻的名道。



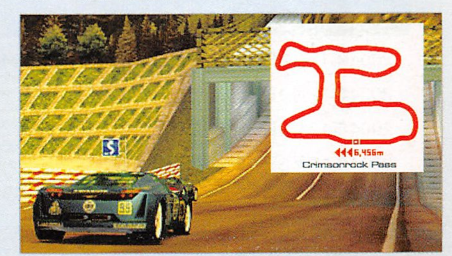
Crystal Coast Highway

全长6170米。将《山脊赛车革命》中登场的“Advanced Cours”重新制作而成。道路很宽适合漂移，但后半圈会出现非常狭窄的桥梁地段，一定要注意。



Downtown Rave City

全长6173米。爆发般地穿过Rave City的中心街，有美丽夜景的新赛道。一方面有容易跑的宽路面，但也有坏心眼的拐角。是个适合中级者的赛道。



Crimsonrock Pass

全长6456米。来自PS版《山脊赛车TYPE 4》的以水坝为中心的山道“HEAVEN & HELL”。适合联系漂移的拐角到处都是，是个适合初学者的赛道。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　统计截止时间:2004年12月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年12月16日	卡片决斗大师3	ATLUS	TAB
2004年12月16日	真型徽章战士(加太版)	Imagineer	RPG
2004年12月16日	真型徽章战士(桑形版)	Imagineer	RPG
2004年12月16日	小小糕点师～蛋糕城	MTO	SLG
2004年12月16日	绝体绝命危险爷爷3～无尽的魔物语	KIDS STATION	ACT
2004年12月16日	Get Ride!武装特骑出击!	KONAMI	ACT
2004年12月16日	任性妖精MIRUMO～谜之钥匙与真实之扉	KONAMI	AVG
2004年12月16日	ZOIDS SAGA FUZORS	TOMY	RPG
2004年12月17日	可爱宠物游戏美术馆2	CULTURE BRAIN	ETC
2004年12月17日	TWIN PUZZLE	CULTURE BRAIN	PUZ
2004年12月22日	指环王・中土第三纪	EA	SLG
2004年12月22日	金色卡修！友情的电击2	BANPRESTO	RPG
2004年12月22日	幻星神JUSTIRISERS	KONAMI	SLG
2004年12月30日	游戏王・决斗怪兽～国际版	KONAMI	SLG
2004年12月30日	杰作选！伍佑卫门1・2 雪姬与马基奈斯	KONAMI	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　统计截止时间:2004年12月2日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年12月2日	满头大汗游戏系列COOL104JOKER & SETLINE	ARUZE	TAB
2004年12月2日	模拟人生	EA	RPG
2004年12月2日	麻将大会	KOEI	TAB
2004年12月2日	动物园管理员	SUCCESS	TAB
2004年12月2日	研修医天堂独太	SPIKE	AVG
2004年12月2日	愿为你而死	SEGA	ETC
2004年12月2日	钻地小子～钻地之魂	NAMCO	ACT
2004年12月2日	触感瓦里奥制造	NINTENDO	ETC
2004年12月2日	超级马里奥64DS	NINTENDO	ACT

今生我有幸玩到了NGC的风之韵，她是我玩过的最完美的一款游戏，也只有任天堂才能创造的出来，所以NDS不会输。
梁读者18，男，230051，安徽省合肥市合肥水泥研究设计院6号503室，兴趣：任天堂的游戏、音乐、电影、足球

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年12月2日	大合奏！乐队兄弟	NINTENDO	RAG
2004年12月2日	直感一笔	NINTENDO	PUZ
2004年12月2日	口袋妖怪DASH	NINTENDO	RAC
2004年12月24日	噗哟噗哟发烧版	SEGA	PUZ
2004年12月30日	网球王子2005	KONAMI	SPG

PSP游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

统计截止时间:2004年12月12日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年12月12日	极品飞车·地下狂飙～竞争者	EA	RAC
2004年12月12日	恶魔战士～混沌之塔	CAPCOM	FTG
2004年12月12日	麻将大会	KOEI	TAB
2004年12月12日	山脊赛车	NAMCO	RAC
2004年12月12日	大众高尔夫 便携版	SCEI	SPG
2004年12月12日	LUMINES	BANDAI	PUZ
2004年12月12日	装甲核心～前线方程式	FROM SOFTWARE	SLG
2004年12月16日	真·三国无双	KOEI	ACT
2004年12月16日	合金装备ACID	KONAMI	ETC
2004年12月16日	KOLLON	CYBER FRONT	PUZ
2004年12月16日	英雄传说·卡卡布三部曲之白魔女	BANDAI	RPG
2004年12月16日	随身玩伴	SCEI	ETC
2004年12月16日	语言PUZZLE 文字大辞典	NAMCO	ETC
2004年12月16日	泡泡龙POCKET	TAITO	PUZ
2004年12月22日	AI围棋	MMV	TAB
2004年12月22日	AI将棋	MMV	TAB
2004年12月22日	AI麻将	MMV	TAB
2004年12月24日	噗哟噗哟发烧版	SEGA	PUZ
2004年12月30日	比波猴学园～猴子游戏大全集	SCEI	ETC
2004年12月	炼狱 赎灵之塔	HUDSON	A·RPG
发售日未定	CRISIS CORE 最终幻想7	SQUARE.ENIX	A·RPG
发售日未定	首都高BATTLE	元气	RAC
发售日未定	魔界战争	日本一	S·RPG

《掌机迷》就像一把锐剑，让我在游戏中过五关斩六将。
李光华，21，男，200011，上海市黄浦区西凌家宅111弄3号楼3005室，兴趣：画漫画、玩游戏、交友



栏目图片由徐少华友情绘制

■文/严俊
编/小侃

仙人指路

1 小神游专题

中国龙限定版SP终于如期上市了，这款限定版主机在国内引起了相当大的反响，甚至可以说前段时间国内玩家群中最热门的并不是DS，而是中国龙。和之前任天堂官方一再重申的那样，这款限定版机器的产量非常之小，甚至上市初期大城市一度脱销，而很多中小型城市也是有价无货。这款机器官方建议价格是898元，但在大多数地区实际上只要850元左右就能拿下。总的来说玩家是非常捧场的，这也反映出国内玩家对行货已经产生了一种前所未有的信赖感，大家的消费观念也在潜移默化的改变着。这对神游今后引进DS是具有推动作用的，至少日本的任天堂已经看到了中国市场的潜力，上个月任天堂高层访华并不是没有理由的，相信今后此类的交流还将更多更频繁。前段时间神游官方举办了限定版主机设计大赛，随着12月10日活动截止日期的临近，网络上流传着5款设计独特的主机，而且它们有一个很中国化的名称“五行”——金木水火土。其中最具有中国特色的主机就要属雷峰限定版了，整部机器设计相当的简洁，底色采用了象征着中国的火红色，配以经典的雷峰头像简直天衣无缝，也许大家看到这款主机会有一种想发笑的感觉，但只要是年纪稍微大一点老玩家都会有一种肃然起敬的感觉。另一部中国味比较浓的主机则是狮头限定版，整台机器的色调属于仿城门金属的感觉，而那只狮头拉环更是感觉是镶在上面的，让人不由得伸出手想去拉。不过这两款机器都是属于庄重有余但时尚不足的类型，好在另外三款机器都还比较新潮。其中设计最为巧妙的是鬼脸限定版，面盖上一个大大的鬼字并不稀奇，巧的是内部按键上绘制着一张鬼脸，左边的十字键和右边的AB键是眼睛，而开始及选择键则画成嘴巴，实在是佩服作者天马行空的想象力啊。



中国式城门



雷峰精神永存

脸谱与按键
完美的结合

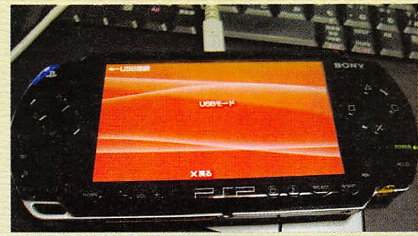
现在不知道这5款设计中最终是否会有一两款经典的入围大奖，而今后真正投入市场时产量方面是否还会和中国龙限定版那样严格的控制呢?最重要的是价格能否再压低一点，如果是750元的话相信会更为容易被玩家接受吧。不过限定版主机虽好，价格似乎总归是稍微有点高的。小神游SP发售初期玩家意见最大的颜色问题，自从玛瑙黑面市以来也就基本上不存在了。不过有趣的是，没颜色可挑的时候大家都盼望着出新颜色，现在玛瑙黑出了反而还是海洋蓝卖的多。看来这还是应了消费者心理的常见现象，没有的东西永远是最好的。但无论是海洋蓝卖的多还是玛瑙黑受欢迎，买卖只有品种多了才好做，**不管是什么类型的商品只要各种款式摆上一排，往往最后是你认为最不好卖的那款先被买走**。另外，诺基亚的游戏手机N-GAGE QD已经正式在国内上市，不过似乎并没有在玩家群中引起太大的反响。但无论如何国内又上市了一款行货掌（手）机不是么，这对国内市场的规范是很有好处的。

2 PSP专题

聊完了小神游我们谈谈今后的主流机型，现在任天堂的牌已经出了，而且牌面还不错，接下来就要看索尼的牌怎么出了。玩家的眼球逐渐开始转向了PSP，DS对大家来说似乎已经不是什么新奇的玩意了。那么本期我们聊一聊大家比较关心的几个话题。现在PSP有很多东西也不是什么秘密了，因为有人在12月6号就拿到了主机，很夸张吧，实在是佩服这位高人的拿货渠道啊。首先，**索尼官方已经确认了PSP支持播放MPEG4压缩格式的映像**，具体方法是先用软件把映像文件转换成专用格式再存入记忆卡中，然后用主机通过读取记忆卡中的资料来进行播放。而从拍摄到的实机播放效果来看，无论是画质还是音质都是超一流的，单就这个功能和效果来说就能够吸引一大批多媒体饭，大家应该欢呼了吧。不过用于格式转换的工具软件并不是附送的，玩家还必须另行购买，看来索尼很狡猾啊。另据消息称只要通过几次转换就连RMVB格式也能成功播放哦。而MP3功能也和影像播放相似，同样是通过记忆卡来实现，PSP除了MP3格式外还支持ATRAC3plus和ATRAC3格式音乐。不过使用起来限制就更多一些，除了要使用特殊的记忆卡外还必须通过专用软件来转换格式才行，对于玩家也并不实用。如果是使用USB线直接把PSP与PC相连的话（USB线也需要另外购买），就可以直接把MP3文件拉进记忆卡，和普通的MP3播放机使用一样方便，而且USB2.0的传输速度相比也是令人满意的，从这点来说PSP就要比DS现代化多了。今后索尼也极有可能为PSP推出UMD专门格式的纯音乐盘甚至是MTV盘，SONY MUSIC旗下也完全有足够的资源来支持，而UMD格式的电影早就得到了官方的证实，收购美高美和哥伦比亚后的索尼电影部门已经拥有了相当庞大的资源，也许索尼今后会把UMD电影当作新型格式来大力推广也说不定。至于PSP的音效方面，单PSP本体的效果就已经堪称完美了，更不用说使用这次索尼为PSP专门量身定做的耳机了，音质达到顶峰不说且线控也相当的方便，不过这玩意儿可要单卖2940日元呢，如果您不迷信SONY牌的话也可以使用其他的耳机,PSP并没有把耳机插孔设计成专用格式，大家可以安心了。



↑PSP采用广泛用于SONY家电产品的XMB操作系统。



↑PSP连接PC的实机效果。

又是电影又是音乐还要存档，看来大家今后**在购买PSP的同时还必须专门准备一笔钱来购入一块足够大的记忆卡了**，否则是绝对不够用的，我想没谁会不用PSP的多媒体功能吧，不然还不如买

PSP不可能赢，GBA、SP、NDS三对一还赢不了吗？更别提XBOY了，PSP太没远见。
翁晓鹏，16，男，200092，上海市杨浦区许昌路辽源新村279号三楼。兴趣：看电软、掌机迷、玩那台被淘汰的GBC



↑在PSP上玩益智游戏是否有点浪费的嫌疑？

DS更好。但如果是SONY512M卡可要上千元，PSP果然是烧钱的主儿啊，好在记忆卡也不一定必须要SONY的，其他品牌的卡一样可以使用，不过必须是“duo”Memory Stick的短卡才行，建议大家以后最好还是带着自己的爱机到市场上去选购，别买回来用不上就麻烦了。另一个大家比较关心的就是主机的产地了，虽然说这方面都不存在大太的差异，但日本制造永远是玩家心目中最高的机器。可喜的这次大家终于可以如愿以偿了，不过只限于首批这些机器哦，很可能以后的PSP就和现在的PS2那样变成国产的了。另据日方消息如果预约豪华版PSP的话可以得到附送的映像特典，虽然现在还无法确定100％是以UMD的形式送出，但也基本上应该不会逃出这个范围之外的。从这点来看索尼是铁了心要和任天堂对着干了，你DS不是送试玩版银河战士么，我PSP就送映像特典。如果现在上到SCEJ的官方网站大家就会发现网页的背景变换成了大红底色，相当的惹眼，其实这是有内在含义的。PSP已经确定使用索尼的XMB操作系统，这个系统是广泛使用在索尼旗下的各种娱乐产品中的，如果是索尼饭的话就应该不会陌生了。用过手机的人都知道，只要是有操作界面的东东就存在一个反应速度的问题，阿俊的那台烂摩托C350就经常是拖慢甚至死机。不过大家尽可放心，PSP搭载的是高速CPU，运行一个系统是绝对没有问题的，据使用过的玩家透露操作起来相当的流畅，无论怎么使唤都感觉不到一丝拖慢，毕竟是专业电器厂商的产品嘛（笑）。而且比较有趣的是PSP上的XMB系统界面每个月都会自动更换一次背景，就像官方网页上那样，是不是非常有新意呀，**现在看来PSP俨然就是一部豪华的PDA了**，实在是令任饭们汗颜啊。

最后大家比较关心的就是PSP在国内的价格了，虽然已经有人入手机器了，但鉴于国内并没有正式上市，所以价格方面暂时还没有确切的消息，但肯定不便宜就对了（废话），DS的例子就活生生的摆在大家面前呢。有人说任饭要感谢索尼，正是PSP把任天堂逼的这么认真，其实倒是索饭要感谢老任才对，要不是他老人家开拓了掌机市场，索尼怎么会眼红着来插一脚，要不是DS价格低廉PSP早卖3万日元了，其实最早索尼内部也一直都是这么计划的，可以说PSP是索尼第一款走低价位路线的高端产品吧。要知道索尼的经营理念从来都是走高端的，不希望所有的人都用索尼的产品，但SONY就是身份的象征，这正造就了世界上数不尽的索饭。索尼的价格定位通常是先调查市面的同类产品，在最昂贵的产品基础上再加高至少10％作为自己的定价，倒不是说索尼的东西就比别人的要高级先进很多，这还真是应了大腕里的那句经典台词：不求最好，但求最贵。不是说笑，其实索尼一直都是这么做的，PS2身为机能最差的家用机价格却不便宜，特别是国内的行货更是天价销售，都把中国人当欧洲人了，而前段时间索尼力捧的PSX更是走了超高端路线，但实际上无论是中国行货还是PSX都令索尼栽了跟头，一度风声四起的PSX早就销声匿迹了，我猜大家都已经忘了这回事吧，可想而知索尼这次的亏损是很大的，整整一个项目的失败啊，相当于当年任天堂的VBOY。所以**索尼发现一味的走高端并不能永远吃香，这就决定了PSP最后开出惊人的价格。**

3 NDS专题

侃了一大堆PSP，接下来还是说说DS。DS在国内上市已经有大半个月了，机器本身还有玩家的意见以及销量都是本期要总结的方面。上期因为时间关系，阿俊没能给出亲身的体验报告，所以本期就挑几点比较重要的说一说吧。首先，DS拿在手里比想象中的要大的多，特别是对于使惯了设计小巧的SP的玩家来说更是如此，看来大家还需要有一段时间来适应，还真有点不习惯呢。不过主机的重量方面还是可以让人接受的，并不像看着那么重，拿在手上没有任何负重的感觉。机



↑HORI为DS量身打造的贴贴。

器的烤漆效果和SP没有什么区别，应该是采用相同的技术吧，已可以100%确定银色DS掉漆的可能了。把机器拿在手里把玩，感觉从外壳做工到设计似乎不如SP那么精细完美，也许是因为棱角分明的缘故吧，稍微有点硌手。翻开机器观看内部结构，之前大家一直都比较担心的情况还是很明显的体现出来了，在庞大的面板中原本就不大的液晶屏显得有些小，而周围给人感觉多少有些空荡荡的，单就这点设计来说就完全不如PSP结构那么紧凑。按键方面基本上继承了任氏掌机一贯的风格，不过ABXY四个按钮排列的稍微有一点点密，如果是拇指特别大的玩家就有可能会误按。**很意外的，DS内设了一次性开机画面**，这对保障消费者权益来说是个很好的改进，至少今后在国内DS就不像SP那么容易翻新了，至少要多一道工序。开机后可以感觉到DS的液晶屏相当的精细，至少在PSP面市以前DS还是最好的，以后等PSP上市了我们再进行对比吧。不过亮度及可视角度方面DS似乎存在比较明显的缺陷，首先的，因为机器打开后上下两块屏幕不完全在同一平面上，所以无论怎么看都感觉一块屏幕亮一块屏幕暗。而且在此期间摆放不同的角度也可以发现，只要角度稍大液晶屏不但亮度受影响而且色彩也损失不少，毫无疑问这是典型的可视角度问题。虽然大家都知道任天堂这次为了控制成本没有使用超高级液晶板，但对于一台期待已久的主机来说未免有一点点遗憾吧。这和PSP发售前宣布更换成广角屏形成了鲜明的对比，希望以后任天堂会像GBA那样在适当的时候换用新型液晶板（主要是新产品降价）。**另外网上一直流传着DS存在坏点现象，而且概率高达40%。**虽然阿俊没有接触到太多机器也没有发现过坏点，但基本上可以告诉大家，坏点应该存在，只要是液晶板生产出来是不可能100%没有坏点的，SP不也有坏点现象么，即便是万元级手提PC也难免出现坏点。所以DS有坏点一点都不奇怪，奇怪是那40%的数据是如何得来的，我想任天堂这个级别的专业厂商绝对不可能弄一批垃圾液晶板给自己的主打机型使用，这么做不是自杀么。这方面大家完全可以不必放在心里，别管任天堂官方对DS的坏点怎么个说法，该出手的您别犹豫，只要在购买的时候仔细查看，确定了没问题再掏钱不就万事OK啦。

上期曾经提到过用DS玩GBA卡画面效果不错，不单如此，而且使用电影卡在DS上播放映像更是堪称一绝，相信以后如果有相应的官方周边产品推出，**用DS实现多媒体映音功能是完全没有问题的**，其实SP利用烧录卡和电影卡不就已经实现了游戏、电影、MP3、电子书、图片阅览么，所以说DS并不是在附加功能上就完全不行的。价格方面，在本月2号日版主机面市后单机价格已经降到了1500左右，而带一盘正版卡的价格也较早期降了至少400元。虽然相对来说现在价格已经比较稳定了，但DS在全国各地的销量似乎也没有太大的改观，绝大多数商家还是以订货的形式销售主机，毕竟还有很大的降价空间，谁也不愿意冒这个风险。除了一小批第一时间就购买了美版主机的铁杆任饭，大多数玩家还是坚持要等国内价格降到正常汇率换算时再出手。另外，还有一部分玩家已经准备好了钱，其实他们也不在乎这几百块，第一时间购买也就那么大的事儿，但对他们来说问题是首发的游戏中没有一款看上眼的，还有的玩家是只看某一款游戏买机器的，阿俊有个顾客就是球会的超级铁饭，PS2版的03及04都是第一时间购买正版，对他来说钱是小事，关键是哪台机器会出球会就买哪台（汗）。任天堂为DS首发准备的这几款游戏中，其实不乏必玩之作，虽说马里奥64DS是骗钱的东东，瓦里奥DS却是100%的神作啊。但大家会有这种没游戏玩的想法也是正常的，毕竟只有像火炎纹章、口袋妖怪（正统的）、黄金太阳这一级别的扛鼎之作才能激发大家的购买欲望吧。不过只要稍微想一下都知道，这些游戏是绝对不可能在初期放出的，一是大作的制作周期相对比较长，关键还是这些重量级的游戏是要留着牵制PSP的。其实PSP发售初期也同样会面对缺乏大作的尴尬，而且较DS还要明显很多，因为DS还有GBA游戏可以顶着。PSP的首发游戏中也很难挑出一款非玩不可的作品，基本上除了益智类就是炫耀机能的东东，山脊赛车效果强也不能就玩这一款游戏吧，几百元下去没多久就腻味儿了，这对于国内玩家是不现实的，所以玩PSP也许更需要等待吧。



↑正统合金装备迟早要登陆PSP。



↑这款游戏是DS首发唯一必须要玩的。

行情扫描



■文/窗外不归的云　编/小侃



日版NDS大量上市 坏点问题引人关注

在经历上个月的炒作风波后，NDS的价格逐渐回落，由于日版的大量上市，再也难见以前那种众人吹捧的场面，网上的奸商们也主动将价格下调了，基本上目前价格已经稳定——当然，这个价格是针对目前的形势，需知NDS的官方定价可仅仅1100元左右……纵观全国，大多数商家都已经不再进美版NDS。由于日版NDS价格便宜，所以目前各地都有大量日版NDS进货，虽然少了一张银河战士演示版，但是硬件部分却和美版没有区别，而价格上又要便宜一大截，所以日版热销也是很正常的。美版主机加游戏卖上2200元的日子不复存在，现在一般日版主机加一张游戏能够以1800元左右的价格拿到，虽然比官方定价要贵上几百块钱，但是过了炒作的高峰，现在入手已经是十分合适了，虽然说再等段时间NDS的价格又会下降，可是您要早玩几个月，花这几百块钱也值啊！



然而日版NDS主机上市也伴随着不少的问题，而坏点就是比较严重的现象，之前虽然小神游SP出现过坏点现象，但是毕竟那属于已发售很久的产品，如日中天的NDS出现坏点确实是让人对任厂的态度产生怀疑，液晶屏幕难以避免坏点，可是一个厂商真正做到负责的话，相信这种情况是不会出现的，联系到NDS的“Made in China”，再联系到XX公司之前出现的某现象，真是让人无奈啊！日本有统计数据称NDS的坏点率是40%，而云云熟悉的游戏批发商也说坏点率有30%左右，这就比较严重了。玩家在挑选时一定要多多注意，因为NDS有两个屏幕，所以检查起来恐怕要比SP困难多了，呵呵。

[NDS卖场看热闹的多]：不过从目前市场上的反映看NDS仍然属于高端产品，就拿我们《掌机迷》的读者来说吧，恐怕能够入手的还是少数，价格制约了销量——虽然对于NDS这种次世代掌机来说，一千多的价格绝不算贵，可是中国的消费水平摆在这里，能掏出票儿的不多。所以说，卖场上看热闹的多，真正动手的人少啊！

由于PSP的发布，掌机之战无法避免，但是在我看来，NDS才是真正拿来玩的掌机，基本上它的每个游戏都是那么有创意，那么独特，而PSP呢，现在网上讨论得最多的并不是它的游戏，而是其多媒体功能，比如看电影、听MP3等，这……还像是游戏机吗？但是话说回来，即使如此，我们又能小看SONY吗？当初PS2也是携DVD功能击败了NGC，XBOX目前正凭着其媲美PC机的多媒体功能在游戏店热卖，所以PSP的前景不可小觑，NDS走的仍是游戏性的老路，这条路还能走多远？谁也不知道……



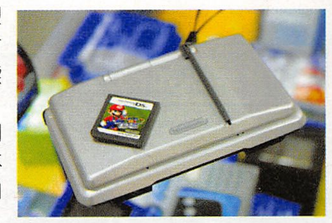
不知道有多少读者已经玩到了NDS？云云第一次将它拿到手上时着实吓了一跳，真是个大家伙啊！心里第一个想法就是：糟了，以后上课打NDS就太容易被老师发现了……不过虽然大（相当于两个GBA SP），NDS仍然具有良好的手感，这一点我们不用担心，老任做了十几年游戏机，恐怕业界没有谁比他更明白手感的重要性了。由于可以更改

NDS果然很强，强在全新的创意，相信一定会大卖，PSP破斧沉舟，不知索尼玩的什么花样。
王纯，20，男，300250，天津市河北区江都路惠山里22门103号，兴趣：看球、掌机GAME、音乐

系统的语言，所以以前困扰我们的蝌蚪文终于可以将其XX了，英文界面看上去确实舒服多了。

和GBA SP相比，NDS的屏幕要亮丽些，用NDS玩GBA游戏会让人有前所未有的爽快感，不过由于解析度的问题，玩GBA游戏时游戏画面并不会充满NDS屏幕，四周会有一些黑黑的区域，但是影响不大。当然，读者不要误解，游戏的画面显示完全，并没有什么遮挡住哦！

由于云云也是PDA玩家，所以对触摸屏并不陌生，用NDS的手写笔得心应手，不过感觉NDS的手写笔实在垃圾啊——和PDA的手写笔相比，特别是云云以前用过的COMPAQ IPAQ 3970，手写笔质量相当好，做工也挺棒，而NDS的手写笔就是一截塑料，拿在手里质感全无啊！就连云云现在用的SONY CLIE附带的手写笔也要好得多，但对于一般没有接触过PDA的读者，是不会有这种感觉的，呵呵。



和美版NDS相比，日版NDS的包装实在是寒酸，没想到老任就用一个纸盒将NDS打发了，这甚至连美版SP都赶不上了……不过今日又在网上看到了PSP的包装，也不过如此，心安……



NDS电池注目

前段时间网上风传NDS电池可由GBA SP电池替换，但是经过我实际测试，替换不能，原因是NDS电池的两个卡口要往里面靠些，但是GBA SP电池的卡口要靠外些，所以造成NDS不能直接使用GBA SP的电池。不过解决方法很简单，如果要使用GBA SP的电池，只需要将电池的两个卡口改造一番，最简单的方法就是直接切去两个卡口，这样就可以插进NDS的电池仓里。由于拍照时手头没有SP的组装电池，丫的原装电池舍不得，所以……等下次我弄组装电池换了继续通报。







BTW：NDS的电池有韩日英中（繁）四种文字，看来啥台湾版亚版都是用这个电池咯……



大陆行货N-GAGE QD发售

风传已久的大陆版N-GAGE上个月终于正式发售了，玩过N-GAGE的读者就知道，和QD相比，N-GAGE拥有更多的功能，性价比极高，但是N-GAGE却是英文操作系统，不利于在大陆推广，而且由于S60系统本身的问题，容易出现白屏现象，所以NOKIA也就并没有再对N-GAGE进行推广，后来推出的N-GAGE升级版N-GAGE QD虽然是功能缩水版（没有MP3以及收音机功能），但是更符合手机的标准，同时外形更加小巧，所以NOKIA才将其推向大陆市场。

说来凑巧，某日我外出办事时恰好遇见NOKIA在重庆的宣传会，会上正有N-GAGE QD展示，其硬件和水货版没有任何区别，但是附赠的MMC是64M，而欧版的是32M，而且行货的卡里面已经内置了掌上书院、QQ等程序，同时还有三款正版游戏，里面就有一款大家所熟知的游戏哦，名字是什么？《传奇》！不过这个《传奇》可不是网络游戏，但是跟网游传奇也有关系哦！



据了解，N-GAGE QD自投放中国市场以来颇受欢迎，就重庆最大的手机市场锦阳数码城来说，QD上柜前几天每天都能卖出20来部，强！目前QD的卖价是2350元，送一张64M的MMC卡，感兴趣的朋友可以到当地手机市场看看。



文/窗外不归的云　责编/暗凌

漫游汉化组宣布汉化《赛尔达传说 不可思议的帽子》





最近的热门游戏绝对要算上《赛尔达传说 不可思议的帽子》，任天堂出品的游戏绝对会让你欲罢不能，而且该作在前作的基础上有了大幅度的进步，如果你没有试过，那就绝对不容错过了，而且下面的消息可能会让你更加为之振奋，因为目前漫游汉化组已经宣布对其正式汉化了。请看汉化者胡里胡涂的原话："我们使用了欧版进行汉化，可同时支持多种语言。目前翻译已进入尾声，同步进行文饰。图片汉化开始进行了。漫游汉化组今后将主力汉化任天堂的游戏，因为我们的成员几乎全是任天堂的Fans。其他的几个进行中的任天堂游戏也在稳步翻译中，需要的时间也不会很多了，应该会在明年年初放出。请各位期待！"

不过撞车事件发生了，天使汉化组的MADCELL，日前也发布了汉化《赛尔达传说 不可思议的帽子》的消息，而且他还在招募文饰员……希望两个组能够协调一下，毕竟撞车会浪费大量的时间和精力。

星组发布《大盗伍佑卫门》简繁体100%汉化版

《大盗伍佑卫门》作为一款可玩性相当之高的游戏，由MD转战GBA后虽然没有当年那么红火，但是仍然受到FANS的垂青，日前星组放出其简繁体100%汉化版便是很好的证明，个人也比较喜欢伍佑卫门这个角色，同时感觉游戏还是很好玩，在此推荐给所有的GBA玩家！

相关资料：

完成度100%，星组出品，繁简双体显示。
汉化：YJW　　翻译：水瓶座





混沌星辰发布国产GBA游戏《麻将方块》



混沌星辰是国内比较活跃的GBA开发小组，他们的作品有读书仔等精品软件，日前他们又发布了一款极为好玩的游戏名为《麻将方块》，让我们看看详细情况。

"ACT－－师：http://www.chaosstars.com/zhuan/mjfk/12月16日倾情推出，一个为男生与女生共同打造的GBA桌面娱乐游戏。《麻将方块之更强更快》找碴活动，游戏12月16日混沌星辰发布，玩家得到游戏后，在游戏中如果发现的BUG或者不美观的地方，都可以通过论坛反馈给我们，我们会根据您的意见来分析游戏的改善，如果您的提议被我们采纳，您的名字会出现在12月25日推出的完美版中制作群里。

《麻将方块之更强更快》起名活动：游戏12月16日混沌星辰发布，针对男女主角，大家给他们起一个好听的名字，名字男女会各选出前5名，在10个名字中，分别各选出一个，我们将会把您的名字记录在12月25日推出的完美版中制作群里。

详情请见：http://gba.cgame.cn。"

一日，偶见一盘《绿宝石》，兴冲冲地买回家，回家后才想起GBA在老师那，伤心……
周亮，14，男，214026，无锡市永胜新村83号501室，兴趣：玩掌机、打篮球、看书

CGP小组发布《侦探学园Q》挑战究极诡计完全汉化版





上期为大家介绍了1-4章的《侦探学园Q》汉化进度，汉化者“nailgo”表示将在12月初放出第五章《寻宝》的汉化版，没想到在11月底的时候他就放出了该作完全汉化版，真不简单啊。另外前面有一期在提到逆转的汉化时，由于云云用词不太准确，让CGP小组产生了误解，内心十分愧疚，在此特别向CGP小组致以深深的歉意，同时也要告诉CGP小组，云云会一直支持你们的！

nailgo：长舒一口气先，呼——经过了差不多半年的时间，终于把所有剧情都翻译了。不容易啊！第五章比较短（毕竟是隐藏关），玩3个小游戏就行了，都比较简单。通关后会出隐藏菜单。除了翻译第五章，这次也修正了前面的一些翻译错误和不少的错别字（用紫光的后果）。翻译过程中发现第五章在设计时有另一套剧情，被弃用了。但文本却还在，而且和正式的文本交错在一起，真麻烦。那些弃用的文本我没翻译，如果有人在玩的时候出现了乱码请通知我。说到弃用的文本，还要倒倒苦水，我翻译的课堂问答中居然有一部分是一代（名侦探就是你）的文本，由于当时没把游戏玩穿，就糊里糊涂地给翻译了，费了我好多的心机。rom里面还残留了些调试的东西，有个debug菜单（用tlp可看到），不知道还能不能调出来？等待有心情的高手吧。这个版本我还把一些比较重要的图片给汉化了，不过由于不是专业的美工，只有宋体字，请各位将就。另外：前不久不知云告诉我，发现有人在转载补丁的时候，没注明出处，以后各位网友在转载时请注明出自cgpteam论坛，作者nailgo，尊重别人的劳动。这次更新我已加上了图片logo，虽然sody曾说过要帮我作一个动画的，但想想还是低调一点吧……此次更新后，应该不会再有新版本出了，“推理竞赛”没多大意思，就让它乱码吧。如果有人持反对意见，请不要对我说。

CGP、千岛组撞车 《高级战争》汉化版放出





汉化界历来都难以避免撞车现象，这次轮到CGP和千岛组了，他们在汉化《高级战争》时撞车了，但是幸好两个汉化组都看得比较开，所以问题不大，大家选择自己喜欢的玩就行了。不过要提醒大家，玩的时候要用模拟器，因为烧到烧录卡里会无法存档哦。下面我们还是看看两个汉化组是怎么说的吧！

CGPの不知云（不知云就是上次《忍者神龟》汉化中出现的那个神秘的“云”）：这次的汉化跟千岛组的撞车了，大家联系后决定11月25号，日文版发布的时候发布这个游戏（中日文版同步发行）。这次由于是英文版游戏汉化，而且当时知道撞车就没有继续再破解下去，游戏里还点bug（取名系统取消等），不过不影响游戏。在这里期待千岛组funlove的完美版！这里特别感谢panicice MM翻译了大部分文本，没有她就不能及时发布这个游戏。还有我的徒弟阿光，做了我的测试员。这次高级战争汉化版的撞车虽然是各个支持汉化游戏的朋友不愿意看到的，但这次的撞车却让CGP跟千岛组的联系更加紧密了，大家合作的非常愉快，也同时应了那句古话“不打不相识”啊。希望大家一如既往地支持两个小组的工作。

千岛组のfunlove：为了表示区别，我们的Advance Wars汉化版命名为“高精战争”。在这次汉化中首先感谢的是kingbao大哥，他的两段程序给我很大的启发。接着就是所有的翻译和文本助理，虽然文本不算多，而且是英文，可确实是很累的事情。感谢所有支持我们汉化的朋友。

《王国之心》汉化新消息

《王国之心》作为近期当之无愧的GBA大作引起了好几个汉化组的兴趣，这不，三个汉化组撞车了，分别是天使汉化组、CGP、PGCP小组，天使汉化组在得知撞车后发布了一个初期汉化版，汉化开始部分、阿拉丁故事部分。而CGP与PGCG小组其实也不能说是撞车吧，反正他们现在已经正式开始合作汉化王国之心了，据CGP的近藤勇称目前已有一定的进展，同时还放出了部分汉化图片。加油啊各位，希望早日玩到纯正中文版的《王国之心》啊！

汉化：STAFF
破解：九遮一村 全球通（PGCG）
翻译：近藤勇（CGP）
美工：小马飞燕（CGP）



吾之美版SP被母亲以地球技术无法解析之手段破坏，吾遂希望行货NDS早日到来……无奈遥遥无期——抓狂啊……
陈天一是9，男，100053，北京市宣武区长椿街8号楼56号，兴趣：掌迷、电脑、音乐、漫画、“十”其它若干……

GBA游戏月间搜查线

游戏统计时间：2004年11月24日—2004年12月8日

《约束之地》《高级战争1+2》和《高达SEED Destiny》相继发售，期待这几个游戏的玩家一定大呼过瘾，《模拟人生》也是值得细细品味的好游戏哦，《口袋力量棒球》系列的FANS也终于等到了最新作，期待即将发售的《洛克人EXE5》。

文/GEMINI　责编/暗凌

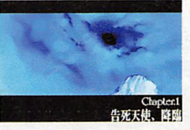
约束之地

厂商：STING	类型：RPG
价格：6090日元	容量：128M



《约束之地》是2002年7月STING在WSC上出的一款经典的RPG游戏，这款游戏以独特的系统以及唯美的人设、优秀的音乐和画面吸引了不少人，但是因为WSC在国内的普及率并不高，所以这款游戏在国内的名声并不是很响。现在STING把这款游戏移植到了GBA上，这次的人设是重新制作的，但是感觉并没有WSC上的人设好，最明显的就是黑猫ロゼ，脖子一下变粗了，给人一种怪怪的感觉。游戏的画面很优秀，特别是必杀技的画面非常华丽，和WSC不同的是这次必杀技有了语音，再加上背景音乐，使战斗很有气魄。另外这个游戏的系统很独特，同样的武器道具给不同的人使用，攻击方式、必杀技都会发生变化，使游戏性大增。这次的移植非常成功，建议大家都来体验一下这款游戏。





高级战争1+2

厂商：NINTENDO	类型：SLG
价格：4800日元	容量：128M



Gameboy Wars Advance是GBA上的一款十分不错战略游戏，原来出过1和2的英文版，这次的日文版是把这两作合在一起的。你作为一名指挥官，即要考虑到各兵种之间的配合，又要合理的利用战场上的地形，作出周密的部署，制定出最佳的战术，同时还要注意开销哟。这个游戏的战术打法千变万化，不同的指挥官有不同的技能，指挥官的技能会直接影响到整个军队的战斗力，每一场战役后都有评价，为了拿到更高的评价就要缩短天数减少损耗。在普通难度完成后还有更高的难度等着你去挑战。另外还可以用自己的军队和别人的对战，最多支持1-4人。这个游戏有很高的耐玩性，可以说是百玩不厌，喜欢战略游戏的玩家一定不能错过。





学园艾丽丝

厂商：Kids Station	类型：AVG
价格：4800日元	容量：64M



这是最近在GBA上的一款恋爱养成游戏，艾丽丝学园是一所有特殊能力才可以获准入学的学校，你作为一个转校生来到了这里并开始这里的生活。开始可以设定你的人物造型，然后就 可以正式入学了。每天的授课内容是靠转动轮盘决定的，除了授课内容之外还有MINI游戏可以玩，并会收录下来。休息的时候可以到其他的地方散步，触发特殊剧情，还可以去商店买喜欢的东西等。对于喜欢恋爱游戏的玩家，可以试一下这个游戏。

高达SEED Destiny

厂商：BANDAI	类型：FTG
价格：4800日元	容量：64M



最近在热播中的机动战士高达 Seed Destiny被改编成一款格斗游戏，原来玩过高达SEED格斗的玩家对这次的界面一定非常熟悉,这次的游戏就是照搬前一作的，只是这次新加了Seed Destiny的人物。高达格斗的出招指令通常都是很简单的，两三个键一起按必杀就出来了,并找不到格斗游戏的感觉，连续技没有连续感,打起来也不爽快，并不推荐这款游戏。喜欢SEED的玩家可以来试一下。

最终幻想1+2

厂商：SQUAREENIX	类型：RPG
价格：34.99美元	容量：128M



FC上早期SQUARE的经典RPG作品，先后被移植到SFC、WSC和PS上，而现在又移植到了GBA上，日版已经发售一段时间了，这次出的是美版，在原有的基础上系统稍有改进，比如魔法不是像FC的那种消耗次数的，而是有了MP值，还有增加了怪物图鉴等等。同时隐藏要素方面增加了隐藏迷宫和隐藏BOSS，总体来说这次的移植还是比较不错的，想了解剧情又苦于日语的玩家可以来尝试这个美版。





口袋力量棒球7

厂商：KONAMI	类型：SPG
价格：4980日元	容量：64M



在日本拥有极高人气的口袋力量棒球最新作，游戏本身的素质很高，但是由于棒球在国内普及度不高加上语言障碍，本系列的FANS并不多。游戏的模式非常丰富，除了剧情、比赛、联赛模式以外,还有能够创造出完全属于自己的球队的自创模式,而游戏的多结局、人物资料、CG和小游戏都能收集查看。当然最吸引人的地方在于有趣的剧情和真实的比赛,推荐给所有爱好棒球的玩家。

模拟人生

厂商：EA	类型：RPG
价格：4800日元	容量：256M



《模拟人生》系列想必大多数玩家都不会觉得陌生,即使没有玩过也应该听过这个名字,本作是该系列在GBA平台的第二作,游戏容量比前作增加了一倍,玩起来会觉得内容更丰富。该系列一向是以真实度很高而闻名的,玩家可以随心所欲的培养人物,是受到大家喜爱还是被人讨厌就看怎么跟NPC相处了,如果友好度很高的话是有意外奖励的,游戏中众多隐藏要素就等待玩家自己去发掘了。

西纳蒙 梦之大冒险

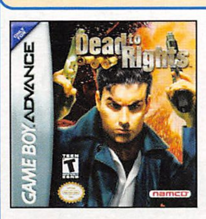
厂商：Imagineer	类型：ACT
价格：4800日元	容量：256M



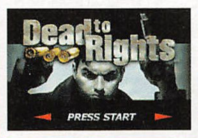
这个游戏是一个纵版的ACT，游戏画面有点类似铅笔画的风格，主角是一只长着两个大耳朵的小狗，并且可以用这对耳朵在空中飞行，非常可爱，不仅是主角看着可爱,连游戏中的敌人看起来也很可爱。游戏中都是以从上向下或从下向上的纵版方式进行的,并且这个游戏非常简单，基本上就是收集蛋糕和救出同伴，敌人的行动方式也比较简单,比较适合低年龄的玩家。

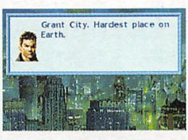
Dead to Rights

厂商：Namco	类型：ACT
价格：19.99美元	容量：64M



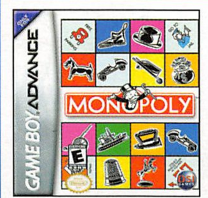
NAMCO最近推出的一款动作游戏，该游戏曾在PS2 XBOX等平台上推出,故事描述从原本是一名警察的主角从监狱里逃出来，去对抗强大的犯罪组织。游戏画面并不是很好，主角跑起来的动作奇怪，这个游戏里有些看似死点的地方，敌人可以用枪打到你，而你却不行。对于这种俯视角的R键的瞄准还算比较体贴。另外在音乐音效方面也不尽人意,总的来说这个游戏不是很值得一玩。



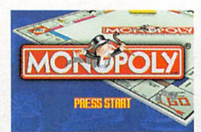


Monopoly

厂商：Destination	类型：TAB
价格：19.99美元	容量：32M



相信大家小的时候都玩过强手棋吧，现在登陆到GBA上了，虽然同类游戏已经玩过不少，但这次是早期那种最正规的，想起原来纸做的地图以及各种卡片，玩起来有些怀旧感。这个游戏最多支持一个机器上4个人玩，游戏虽然不大，但是十分耐玩，可以叫上好友一起来玩，自己一个人的时候可以设定CPU，相信又能找到原来一玩一下午的感觉了。闲暇之余休闲的好游戏，值得一玩。





塞尔达传说不可思议的帽子真是太好玩了，可惜看不懂剧情，期待中文版的出现。
顾行峰，16，男，150070，黑龙江省哈尔滨市道里区乡里街33号2单元702室，兴趣：GBA



P38 ■约束之地 Riviera
P52 ■机动战士高达SEED DESTINY
P62 ■愿为你而死
P76 ■口袋妖怪 冲刺
P80 ■高级战争1＋2
P84 ■幽游白书 战术格斗
扱上攻略

约束之地 RIVIERA



远古时代，世界分两界：神与天使们所在的“神界”与魔族所在的“魔界”。一千年前，魔族发动了神界的侵略战争，整个世界陷入了一片混沌之中。为了挽救神界，伟大的神利用牺牲的天使们创造出强大的战斗武器——告死天使，最终把魔族送入了封印的坟墓，这场战争史称“神魔大战”。在神界的庇佑下，美丽的浮游岛“里维埃拉”免受战乱之苦，并作为神再次降临的约定之所，由忠于神界的精灵族守护。

编/雪人 小侃
文/NW旅团 terryfly 水之都的守护神

GBA		
Sting	RPG	128M
2004.11.25	6090日元	1人用

系统操作



标题画面

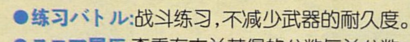
- ◆Game Start——(游戏开始)
- ◆Continue——(继续游戏、有三个记录)
- ◆Extra Contents——(附加内容)
  - イベントCG集：(必要道具：追忆のアルバムを [1-9关入手]) 事件CG集
  - アイテム图鉴：(必要道具：アイテム图鉴 [2-9关引发，0-9关入手]) 道具图鉴
  - サウンドモード：(必要道具：ピューレの乐谱 [4-6关入手]) 音乐欣赏
  - ハイスコアランキング：(必要道具：旧キルキト文书 [4-9关入手]) 高分排名
  - キャラクター一表情集：(必要道具：不思议の水镜 [6-6关入手]) 人物表情集
  - ボイスコレクション：(必要道具：小さな巻き贝 [0-9关入手]) 角色声音收集
  - Chapter8：(必要道具：冥府への键 [5-9关入手]) 进入第八章

基本系统

[MOVE]模式时按select可进入菜单栏：

●**アイテム**:道具，包括战斗中使用的道具与贵重品。

●**ステータス**：状态，STR代表物理攻防，MGC代表魔法攻防，AGL代表速度，VIT代表回避力。



●**练习バトル**:战斗练习，不减少武器的耐久度。

●**スコア履历**:查看在本关获得的分数与总分数。

●**ゲーム中断**：中断记录，退出到主菜单。

按A键可切换到[QUEST](探索)模式，可以对版面内的特定地方调查，引发剧情。红色的QUEST需要消费TP值。

而TP值则需要在战斗中积累，战斗取得高评价，获得的TP自然就高。



战斗详解

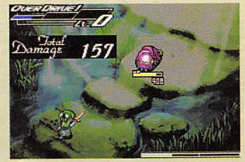
◆1、战前准备:

战斗后，首先要选择阵型，包括攻击型与魔法型两种。然后则要选择出阵的同伴，由于エクセル是必须要出阵的，因此只能选择其余的二人。此时，按START可以查看敌人的详细资料以及敌人的位置。根据敌人的弱点与位置选择出阵的同伴与道具是取得高评价的基本必要。接着选择携带的道具，START为道具排序，R键可查看道具对应的技能。选择完毕后即可进入战斗界面。

◆2、战斗分析:

战斗采用ATB半即时战斗模式，每场战斗开始，敌我双方每人都会随机赋予一个WT值，当WT值减少为0后即可做出行动，行动完毕后WT值恢复，恢复的WT值公式为：技能发动WT ＝ 技能本身标准WT×（100－AGL）。

①战斗画面中，左上方为OVER DRIVE槽（简称OD槽），我方发动攻击，或者受到敌方攻击时均会慢慢积累。OD槽分三个等级，当OD槽累积够一个等级后，相应等级的OD技即可发动。



②战斗画面中，右下方为敌方的怒气槽，在我方的攻击命中后累积，随着时间的流逝而减少，但在怒气槽满后便不会减少。敌人在怒气槽满后会立刻发动爆发技。

③当我方行动时，人物左方的WT值代表使用技能后恢复的数值。左下方的EXP代表武器的熟练度，当EXP满后，即可在战斗结束时习得相应的技能，能力值也会提高。



④右下方显示为携带的武器以及耐久度；左下方为对应武器的技能资料，分三行，上行：技能的种类，ATTACK为物理攻击，MAGIC为魔法攻击，后面的数字代表威力。中行：技能的特点，COMBO为一次攻击时连击的次数，ADD为附加特点，如图上02代表“命中率低”。下行：技能的攻击对象，分全体、随机、前后列、单体、贯通等。



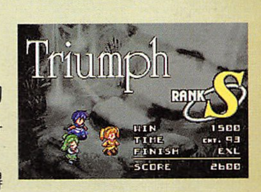
当累积的OD槽足够发动OD技能时，按左键则会切换到OD技能的资料画面，确定后即可发动OD技。



⑤关于战斗时出现的异常状况：受到敌人攻击后，会有一定几率的状态异常，包括以下几种情况：

HEAT(烧灼)：属性防御消失。
FREEZE(冻结)：WT停止，受到攻击后恢复。
DAZZLE(闪光)：攻击命中率下降。
SLEEP(催眠)：WT停止。受到攻击后恢复。
STONE(石化)：WT停止。一定时间后恢复。
POISON(毒)：每次行动前会扣掉6%左右的HP。
PURIFY(净化)：STR与MGC能力减半。

◆3、战斗评价:



战斗结束后，会根据战斗消耗的时间以及结束战斗的方式进行评分，想取得S评价可得要花点心思哦。根据评分高低可获得相应的TP值。另外还可以取得道具，不过道具只能携带15个，超过就只能选择丢弃了。

人物成长



游戏并没有等级这概念，人物能力提升是伴随着技能的修得的。当取得一件武器或道具时，在道具栏按R键可查看各人物对应此道具的技能，如果人物可以修得技能，在基本技能下方会有EXP显示，只要在战斗中使用对应次数即可习得该技能。人物能力成长公式为：HP增加值＝（章节数＋技能等级）×5，VIT值固定成长为1，STR与MGC值则根据各个技能而定。

流程攻略

攻略说明：由于篇幅所限，没有任何效果的QUEST和选择项将略过不提，战斗也只选重要的场次进行说明。文中，☆代表QUEST，★代表发生战斗，▲代表强制发生事件，↓↑代表好感度的升降。

Chapter 1　告死天使　降临

神逝世后，一千年过去了，在里维埃拉突然出现魔族苏醒的征兆。为了避免第二次神魔大战的发生，代替神管理神界的七贤者决定发动沉睡了千年的神力。在魔族的力量尚未恢复前，以“神罚”之名，把整个里维埃拉彻底摧毁。而神罚的执行者，就是拥有黑色双翼的破灭天使。告死天使，在神魔大战的千年后重新降临！

为了执行神罚，告死天使レダ与エクセル进入了通往里维埃拉的门户→天使陵墓。随着魔族的出现，七贤者更坚定了执行神罚的决心。在陵墓尽头，通往里维埃拉的结界处，精灵之魂ウルスラ为了保护里维埃拉，阻止神罚的实施，召唤出圣兽アガルタ。虽然把圣兽击败，但エクセル受魔法阵的影响瞬间消失。为了神罚能及时进行，七贤者决定放弃寻找エクセル，让レダ一人越过天使陵墓，踏入里维埃拉大地……。

另一方面，エクセル被传送到里维埃拉的一个小村落——精灵森林艾雷蒂亚。由于受到强烈的魔法干扰，エクセル的记忆全部遗失。在艾雷蒂亚，エクセル认识了两个精灵：フィア和ルゥリ。在与精灵们的交谈中，发现他们对魔族的苏醒而忧心忡忡。他们与ロザリナ岛アーク族的联络队伍也因为受到魔族的袭击而失去了消息。フィア和ルゥリ为了了解真相，决定通过禁止使用的魔法阵直接到ロザリナ岛进行调查。作为仅有的两名朋友，エクセル也一同前往。作为告死天使，担负着消灭精灵界的任务，如今却与精灵们同行，等待他的又是一场什么样的命运呢?

1-1　天使の眠る枢殿



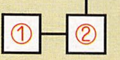


①★野に放たれた魔兽　要点：利用レダ的EXL技在第二个回合即可解决。

③★饥えた牙を剥く者　要点：敌人一开始会使用爆发技，到エクセル行动时则需要强制回复HP。建议先消灭前排的敌人，他的爆发技相当厉害。最后交给レダ使用EXL技完成战斗。

1-2　岩窟へと続く道







①☆宝箱：ポーション×03

②★魔界の蛮勇

要点：从现在起，エクセル可以锻炼圣剑的熟练度，目前只有LV.1，在战斗中使用两次即可。战斗结束后，エクセル就可以升级，基本能力上升，并在下一场战斗中可以使用圣剑的LV.1必杀技。

②☆ガレキの山　→拾う→获得石ころ

④☆崩れたガレキ　→触ってみる→能力增加

1-3　裁きの岩窟・外壁



①—②—③

②★小さな魔兽使い

要点：到エクセル行动时，若OD槽为LV.1以上，则要强制使出OD技。注意巨人会使用吹飞攻击，レダ和エクセル会交换位置，但影响不大。

③☆(“石ころ”必需)

回廊　→石をぶつける→获得クモの丝

回廊　→やめておく→★天下る蜘蛛

要点：蜘蛛的吐丝攻击可以使我方一人的WT增加15，而体当攻击有吹飞效果。

1-4　裁きの岩窟・内壁





①☆木漏れ日　→无事件发生

②☆(木漏れ日发生)

木漏れ日　→得到オ

リハルコン
③☆岩肌 →叩いてみる→躲避落石，5000pts

1-5 天秤岩

②
|
①

①☆地に刺さる剑 →引き抜いてみる→获得ドラゴンキラー， STR＋1
三次拔剑不成功→获得ドラゴンキラー的柄
②★岩上の龙　要点：刚在QUEST中得到的龙剑正好可以相克，一定要带上，三、四个回合就可以消灭，不然消耗的时间会相当多。
②▲岩盘落下
Succeed→隐藏关1-9
Miss→1-6

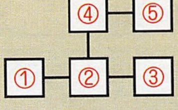
1-9 シルベール宫殿迹

①—②



①☆宝箱：开けてみる→获得追忆のアルバム
*主菜单事件CG集开启
像→调查×2→获得黄金の装饰品
②★古き神殿の住人　要点：都是相当常见的敌人，如果有蜘蛛丝的话不妨让エクセル使用，以レダ作为主攻可以加快胜利的步伐。
③☆女神像→调查×2→AGL＋1
朽ちた像→调查×2→剑を取る→获得錆びついた剑

1-6 レジェ连环石群





② ☆锁→获得パワーリスト
③☆物音のする方角→获得天使のベル
④★ダーククイーンズ　要点：无特殊注意的地方，有空隙不妨让エクセル练一下ナーガの牙的熟练度。
⑤☆宝箱：炎のオーブ

1-7 最果然ての神殿



①☆宝箱：回避机关
②★美女と飞龙　要点：注意妖精的爆发技可以回复大量HP，为了节省时间，还是用龙剑吧。
②☆地面のヒビ割れ →引っぽり出す→获得“天使剑ロージア”
*二周目时，则获得“断罪のロンギヌス”

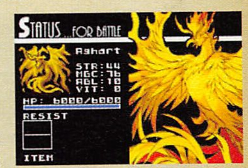


③☆フェアリー→连れていく→迷子の妖精ノノ，HP100%，MGC＋1

1-8 リヴィエラへの门

①—②—③

①☆回廊→无事件发生
②☆（回廊发生）
回廊→エリクサー
BOSS战



③★守护圣兽／アガルタ　要点：圣兽井没有太大的弱点。打它的方法很多，可以用炎のオーブ增加火焰攻击的防御、用パワーリスト的LV.1增加两人的攻击力、或者用蜘蛛丝延缓它的行动。注意它的爆发技会减掉エクセル大半的HP，要注意回复。攻击还是以レダ为主，等到它HP剩下1300左右即可发动EXL技了。S等级完成战斗，可以获得“フレースヴェルク”。

精灵の森　エレンディア（艾雷蒂亚）

ルゥリとフィアの家
●与フィア对话选择“やぁ、フィア”，フィア好感上升
●调查テーブル入手パン。（以后各章均可获得）
●与ルゥリ对话选择“ありがとう”，ルゥリ好感上升
ピクシアの家
●往下走，与ギル对话两遍后选择“枝を赁う”获得“コーレル树の杖”
ホビットの锻冶屋
●与カピ对话三遍后选择在隐藏关1-9获得的“錆びついた剑”，可得到“アイアンソード剑”。
ウンディーネの泉
●先与右边在1-7关见过面的精灵ノノ对话，她会赠送你一个蝴蝶结“ひらひらリボン”，接下来往右走与那里的精灵和人鱼对话。

ルゥリとフィアの家

●前往二楼与精灵ココ对话一遍，出现新场所长老の家。

长老の家

●フィア与ルゥリ请求派出前往ロザリナ岛的探索队，但长老担心会被魔族攻击而拒绝。为此两人决定亲自行动。

水晶洞窟入り口

●在最深处调查“本棚”得到神代文书。（必须通过Chapter 8）

●与各魔法精灵对话两次，在入口处出现新路，进入后即可通过魔法阵前往ロザリナ岛。

Chapter 2　探求の果てに

エクセル一行来到了魔城ラクリマ城。这座城市本来由魔族人所据，神魔大战后被托付予アーク族。如今的魔城一片荒芜，一路上只碰到魔族，而不见アーク族的身影。在魔城中庭，遇到了被神秘人追杀的アーク族少女セレネ。由于神秘人的神器与エクセル的圣剑发生共鸣，神秘人仓惶离开，仅存的アーク族少女セレネ加入了队伍。在魔城的封魔之馆内，调查石板出现强大的敌人イソフェルノス,众人的攻击不能伤害他分毫。此时ウルスラ出现把エクセル封存的力量唤醒,圣剑的力量得以完全发挥。战后，ウルスラ告诉众人，但丁只是魔神イソフェルノス的其中一个分身，要在告死天使执行神罚前消灭イソフェルノス实体，里维埃拉才会避免遭受劫难，而拯救里维埃拉的任务则托付于拥有ディヴァイン之力的エクセル身上。

回到艾雷蒂亚,エクセル把发生的事以及这次前来的目的告诉给长老,为了封印イソフェルノス,众人踏上了前往ネルデ巨树遗迹的道路。

2-1　ヴィルヘイムの丘

①—②—③

①☆朝露を浴びた草→摘む→获得“愈しのハーブ”→HPが回复する→ルゥリ↑

岩隅の草むら→よく见つけたね→获得ボロボロダガー,ルゥリ↑

②★魔性の草花　1000pts　要点：从现在起，每场战斗可以设置同伴的前后列位置。魔花的攻击可带毒，中毒后会每回合减10%HP，利用愈しのハーブ可以解毒。

②☆(不持有“石ころ”)

深き新绿の草むら→一应持っておく→获得石ころ

深き新绿の草むら→こんなのいらない→エクセル STR+1

③☆トゲトゲの草むら→かまわず调べる→エクセル、ルゥリ MAX HP－5%

2-2　湖に架かる桥

①—②—③



①▲エクセル的态度

わかった、行こう→ルゥリ和フィア↑

其余两项均会使好感度降低。

①☆石像→调查×2→★目覚めし吸血鬼

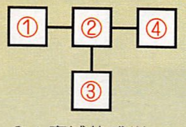
要点：吸血鬼的爆发技是吸血，能完全回复HP，因此最好能带上蜘蛛丝拖延其的行动，不然消耗时间会很大。尽量在本战斗把ルゥリ或フィア的LV.3技练满。

②☆宝箱:避开机关→随机获得武器

ガーゴイル像→本当だね→避开机关→3500pts

③★魔城の门兵　要点：右边的剑士攻击力较高,而战斗拖延太久的话，魔法师会召唤出死灵战士，因此把ルゥリ放在前排右边，一方面抵挡剑士攻击，一方面可优先攻击魔法师。エクセル则放在前排左边，用剑攻击。最后注意要用LV.3的OD技解决对手哦！S评价胜出可以获得“フランベルジェ”。

2-3　月明かりの庭园



①—②—④
　　 |
　　③



①▲魔城的感觉

意外と静かでキレイだ→ルゥリ↑

魔族の气配がでする→フィア↑

①▲躲避巡逻兵

Succeed:3000pts,Miss:0 pts

★城内警备兵

要点：敌人排列成直线，エクセル的レイピア突刺可以攻击全体，因此放在前排，先把前方的敌人解决即可。

→まあ、无事でなにより→ルゥリ和フィア↑

②★夜の庭园を徘徊する者

要点：战斗相当容易，不过它的攻击会附带冰冻效果，会短时间停止行动。

这场战斗结束后，就可以随时进行熟练度的练习了。练习不会花费回合数，先把道具练熟，增加能力吧。

②☆宝箱：随机获得武器

③☆木 →どうしようかな…→获得“ココリの实”

☆木 →持っておく→获得“ココリの实”

☆木 →ルゥリにあげる→ルゥリ的↑，MAX HP+10%

☆木 →フィアにあげる→全体MAX HP+5%

☆木 →自分で食べる→ルゥリ的↓，エクセルMAXHP+10%

②▲躲避巡逻兵·续（同前）

④☆宝箱：随机获得武器

庭园の树木→摇らしてみる→エクセルMAX HP－5%

庭园の树木→样子をうかがう→ルゥリ/フィアをにした作战→『宝箱打开状态』敌人HP减半，2000pts；『宝箱关闭状态』完胜敌人，6000pts

样子をうかがう→忍び足で通り抜ける→5000pts



★木阴に潜む者

要点：推荐在本战前选择让敌人HP减半的事件发生，虽然敌人一开始的怒气槽已满，但影响不大，而更容易取得高评价。若最后击败的是剑士，而评价为S，可以取得“フランベルジェ”。

2-4 物見の塔

①—②—③

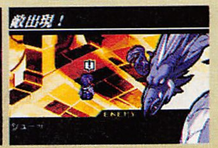
①☆骸→フィアにまかせる→净化骸骨→フィアMAXHP－5%，フィア↑，4000pts

☆骸→ルゥリにまかせる→★狂骚の死灵

要点：由于物理攻击完全无效，因此只带上圣剑就可以了，一次攻击可以造成100以上的伤害。其它武器不必浪费。两个女孩主要负责辅助方面，建议带上蝴蝶结提高速度，回复药也要带，灵魂的爆发技相当厉害，而且会全体中毒。

②★漆黑の风　要点：第一次打它时，他的怒气槽会一下子聚满，并使出突风把众人吹走。虽





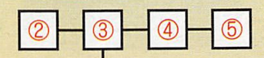
然能用蜘蛛丝加龙剑蹭血，但鉴于后面的情节，暂时让他得逞吧。第二次继续被它吹飞，原因后述。第三次再来就可以用龙剑屠杀之。不过仍要注意它的怒气槽，不然突风会再次发动。

③☆（“石ころ”必需）

月夜に舞うコウモリ→石を投げる→Success：获得暗コウモリの翼

月夜に舞うコウモリ→捕まえる→Success：获得“コウモリ君1号”

接着前往2-5②



2-5 空中回廊

②—③—④—⑤
｜
①　⑥—⑦



风把众人吹散，好感度较高的女孩会跟着エクセル一起来到2-5①。

①★屋根の影に忍ぶ者　要点：史莱姆样敌人初登场！除了回复技能外，它还会减低我方一人武器的耐久数目。由于敌人排成直线，可以利用エクセル的弓箭LV.2 OD技攻击。

①☆フィア/ルゥリ→包扎伤口

接着回去到2-3，遇到另一个女孩子，随便一个选项也能增加她的好感度。然后再到2-4挑战风龙。继续选择再次被吹飞，回2-3可以获得モサモの枝，但ルゥリMAX HP－5%。

②☆宝箱：避开机关→随机获得武器

③★チビッコ部队　要点：鬼魂比较难缠，而且是攻击后排，因此把防御力高的同伴放在后排。鬼魂会偷武器，不过在胜利后会取回，它的爆发技是自爆，不过伤害也不高。利用圣属性的圣剑可以给它们造成大伤害。

③☆宝箱：获得“エルサイス”

④▲宝箱机关

Succeed：4000pts，

Miss：全体MAXHP－5%



④★妖艳なるヴィード　要点：魔女和使魔的魔法能力很高，魔法攻击基本不能造成伤害，因此以物理攻击为主。魔女会催眠魔法，而使魔会逆转等待时间。针对它们的圣属性弱点用圣剑攻击即可。

⑤☆宝箱：开けるなら盛大に→ルゥリ↑，进入

隐藏关2-9

⑥★月夜に醉う蝙蝠たち　要点：由于敌人的防御力都不高，利用攻击复数敌人的OD技可以快速解决战斗。注意先解决魔女，不然她会召唤出新的使魔。

⑦☆屋根 →1500pts

2-9 地下牢狱





①☆宝箱：避开机关→随机获得武器。

②☆石壁 → →↓A ↑B文字发现

③☆分别调查三个棺材，会有三件武器选择：上→白银のレイピア，中→フランベルジュ，下→雷迅の弓

只能得到一个而且选择拿的人MAX HP－15%

③★棺に眠る冰葬の恶灵　要点：这个死灵的弱点是雷，因此建议选择“雷迅の弓”，可以轻易消灭它。

接着通过魔法阵返回到2-3，再回到2-5

2-6 魔城内部





①☆苍白い炎 →モサモの枝に点火する→获得たいまつ→再次调查→手をかざす→エクセル MGL＋1

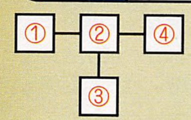
②★ヴィオラ尸术骑士团　要点：敌人数量很多，但对圣属性均弱，因此圣剑可作为主攻。而OD技千万不要吝啬，看准时机就要发，因为敌人攻击的连击数都很多，因此OD槽会很快重新集满的。S评价胜出可获得“白银のレイピア”。

②☆不思议な像 →调查×2→枪を取る→获得“魔枪イグニスタフ”

『魔枪取后』苍白い炎→★袭いくる炎

③☆宝箱：避开机关→随机获得武器

2-7 中庭



①▲声音的性质

闻こえた…かな?→金属音のような→ルゥリ↑

选择其他的好感会下降

①☆紫色の小さな花 →获得月光草情报



②★中庭の番犬　要点：利用前一关取得的魔枪イグニスタフ复数攻击敌人，很容易获胜。注意后面的敌人留在最后消灭以便取得道具。

③☆泉→饮んでみる→エクセルMAXHP－5%

☆泉→水を汲む→获得水

☆泉→『“モサモの枝”持有』たいまつを浸す→モサモ炭

②▲帮助ルゥリ

助ける→ルゥリ↑，水丢失(可再次前往③取水)

助けない→ルゥリMAXHP－5%，水保留

①☆条件：获得月光草情报，水存在

枯れかけの月光草→水をやる→获得月光の霞→再次调查→いいよ→ルゥリ↑→获得月光草

②☆地面に光るモノ→拾う→获得“黑猫のピアス”

④☆草むら→四叶のクローバー（是否得到完全随机，有25%几率获得）



④★黑き翼を持つ女　要点：不必浪费武器数，战斗会在三回合后自动结束。战斗结束后，アーク族少女セレネ加入队伍。建议先练一下她的武器熟练度。

2-8 封魔の馆

①—②—③—④—⑤

①★城内をさまよう者

②▲咏唱照明：フィアMAXHP－5%

②③根据是否获得たいまつ而有所不同：

无たいまつ：

②不能点燃火把，无事件发生

③连续避开火球攻击→12000pts

有たいまつ：

②☆烛台→宝箱：オーガニウム

③▲连续火球攻击
火を灯す→宝箱：获得“魔女ローラの书”
强行突破→回避火球×3→12000pts
⑤★魔剑士／イシュエル　要点：一开始与它战斗时我方的所有攻击完全无效，要等它行动四个回合后，ウルスラ会出现解除但丁的守护力量，此时它的弱点变成圣属性，用エクセル刚领悟的神剑绝招好好修理它吧，另外魔法攻击对他的作用也是很大的。此战以S级最高水平胜出的话战后可获得秘宝“斩魔剑アイギス”。



0-9 精灵の森　エレンディア

水晶洞窟入り口
●与绿头发的クロード的话，输入隐藏关2-9的石壁上的“右，下，A，上，B”获得アイテム图签。（必须调查过隐藏关的石壁）再次对话得到キノコ大全。
●和最里面精灵ナナ对话选择“コウモリの翼をあげる”，エクセルMAX HP+20（必须在2-4关获得“暗コウモリの翼”）
●和ソアラ对话，选择“依赖する”将在第2-7关入手的月光草交给她，但实验失败，因为缺少了黄金のタマゴ，取得后再来吧。
●在传送阵处调查蝙蝠选择“捕まえる”成功后得到“コウモリ君2号”。
ウンディーネの泉
●在第2-7关得到的月光の　的话和ミューテ对话选择“渡す”得到“アイスジャベリン”。

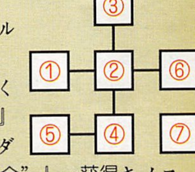


安らぎの森
●可得到“ココリの实”。（以后各章均可获得）
●和鸟人对话选择“レベッカ”得到“ハーピークロー”
●和セレネ对话选择“村とどっちがいい?”セレネ好感UP
●树桩上的レイチェ选择“モサモ炭を渡す”将在第2-7关得到的モサモ炭交给她，可获赠“应援フラッグ”
ホビットの锻冶屋
●与锻冶师カピ对话两遍后选择“オーガニウム渡す”，先给它在第2-8关得到的オーガニウム后入手“オーガブレード”，接下来再与它对话一次，选择“ボロボロダガーを渡す”将在2-1关入手的ボロボロダガー交给它可得到“シルバーダガー”。

Chapter 3　インフェルノス

エクセル一行来到ネルデ巨树遗迹，这里是飞龙集中的巢穴。在通往树顶的途中，众人遇到了为寻找自己的黑猫而在森林里迷路的魔女シエラ，她热情的必要加入队伍。虽然在途中捣了不少乱子，但凭借她强大的魔力，路上一直畅通无阻。在巨树顶部见到了飞龙之首，魔龙リンドヴルム，成功将其封印。在离开前，エクセル碰到了到处寻找他的使魔ロゼ，ロゼ提到在テティス水没都市内出现了大量魔物。
返回艾雷蒂亚，告诉长老テティス水没都市内又出现了大量魔物，众人于是马不停蹄的向下一个目的地前进。

3-1 妖しの森ヴィーゼ



①▲对松鼠的评价
ルゥリのほうが可愛い→ルゥリ↑，フィア和セレネ↓
①☆キノコ→持っていく→『持有“キノコ大全”』任意选择→クラクラダケ；『不持有“キノコ大全”』→获得キノコ。
②☆宝箱：避开机关→随机获得武器。
キノコ→持っていく→获得ワライダケ或キノコ
③★底无し沼の自缚灵
③☆宝箱：跳出沼泽→2500pts→身上道具变化→魔女ローラの书→水濡れた魔道书；パン→湿ったパン
宝箱:ルゥリに行かせる→无论选择什么，ルゥリ↓
宝箱:セレネに行かせる→助かったよ/翼って便利だね→セレネ↑，获得“运命のタロット”
④☆大きなキノコ→少しなら问题ない→ルゥリ↑
☆大きなキノコ→やめておこう→ルゥリ↓
→★陶醉の怪奇植物
*此QUEST建议不理会直接通过。



⑤☆キノコ→食べてみる→エクセルMAXHP+5，STR+1
☆キノコ→持っていく→获得チカラダケ或者キノコ，2500pts
大きな花→のぞいてみる→全体HPMAX回复，MGC+1

⑥★妖花のメリッサ　要点：利用フランベルジュ砍掉前面的魔花，然后就等着エクセル的EXL技了。S评价胜出可以获得“ルビ—スタッフ”
⑥☆遗迹の门→指令输入→Success：2500pts
⑦▲四季迷宫　条件：シエラ加入队伍后
迷宫为无限循环，根据木牌的提示，春→紫、夏→绿、秋→红、冬→银，按照正确的顺序走即可通过。
正确走法：↓→↑←→看到发光的牌子→←↓↑↓↑→迷いの森生还。
特殊走法：↑↓↑↓→开いている宝箱：舍てない→获得アラン人形，シエラ↑。



3-2 巨树遗迹

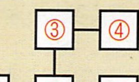
①—②—③

①☆避开机关→随机获得武器
木の根→无事件发生
①▲セレネ被绊
调查过木之根
疲れたら少し休むけど→セレネ↑
ドジだなあ、ルウリみたい→セレネ、ルウリ↓
年だから、无理するな→セレネ↓
②☆眠れる猛兽→もちろん先制攻击だ→敌人HP减半



☆眠れる猛兽→静かに通り过ぎる→『调查过木之根』→セレネ、足下に气をつけて→セレネ↑
☆眠れる猛兽→静かに通り过ぎる→『调查过木之根』→セレネ、パンツ见えたよ→セレネ↓
☆眠れる猛兽→静かに通り过ぎる→『调查过木之根』→フィア、足下に根っこが→フィア↑
☆眠れる猛兽→静かに通り过ぎる→『没有调查过木之根』无事通过
②★眠れる野猿
要点：HP减半的情况下战斗会轻松很多，记住用EXL技解决敌人即可。
②★复椎のメリッサ（シエラ加入队伍后）
要点：如果想取得钢のボウガン，建议派出ルウリ，使用雷迅の弓，LV3的OD技大范围攻击应该可以把两个帕雷属性的敌人消灭，剩下再消灭弓箭手即可，注意取得A评价才能取得“钢のボウガン”，S评价取得的是“雷迅の弓”。
③☆ガレキの山→フィアが调べる→获得サンダ—オニキス
☆ガレキの山→自分で调べ→获得石ころ

3-3 巨树遗迹·上层



①☆根っこ→根っこを拔く→全体STR+1，MAXHP－5%
☆根っこ→やめておく→セレネ↓
宝箱：魔法でロックされた宝箱（シエラ加入队伍）
魔法でロックされた宝箱：随机获得武器
→ドロボウになれるよ→シエラ↓
→すごいね、シエラ→シエラ↑
①★いじめっこグル—プ（选择“助ける”，セレネ↑）
条件:シエラ加入队伍　要点:主要以物理攻击为主,尽量选择连击数高的技能加快OD槽的积聚。若在战斗前选择“助ける”,可得到ハンマ—。
②☆タマゴ→两选择均可→持っていく→获得“タマゴ”
☆タマゴ→两选择均可→割ってみる→Success→エクセルSTR+1，MAXHP－5%
扉→调查两次→羽根→巨树の枝をつたう→前往2-4
②★怒りの怪鸟
要点：无特殊，最后用EXL技解决即可。
シエラ加入队伍后



③☆光るもの→③
☆光るもの→取りにいく→Success→获得“セレネのペンダント”，2000pts
☆光るもの→取りにいく→Miss→フィアのおかげだよ→ フィア↑
☆光るもの→取りにいく→Miss→セレネ、代わって→セレネ↑
取得セレネのペンダント后：
→シエラに渡す→シエラ↑
→セレネに返す→セレネ↑→大切なものなんだね/たまたま落ちてただけ→セレネ↑
→ルウリに渡す→ルウリ↑
→フィアに渡す→フィア↑
④▲对受伤魔物的态度
见逃してあげる→シエラを信じるよ→シエラ↑，获得“ハピィの羽根”

かまわず攻击する→★手负いのハーピー
⑤☆床→避开落穴→Success→进入隐藏关3-9（回头走再进来）宝箱：避开机关→随机获得武器
☆床→避开落穴→Miss→进入第3-5关(不过可以得到第13号CG)。

3-4 怪鸟ペルガの巢

①
①▲对シエラ的态度
柔らかかったよ→シエラ↑，セレネ、ルウリ、フィア↓
ちょっと苦しかった→四人↓



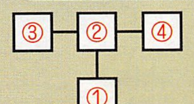
由于树枝多了一个人，不能承受重量而掉落回3-1，若在前面把大蘑菇切开，则除了セレネ外其他人MAX HP－15%
从现在起シエラ加入队伍。

3-9 王家の墓

①
②—③—④

①☆金色のタマゴ→任意选择→持って行く→获得黄金のタマゴ
②☆宝箱：随机获得武器
③☆白いフワフワ→蝶の中心を调べる→セレネたちのせいで…→ルウリ↓，セレネ↓，获得“ルビ—スタッフ”
☆白いフワフワ→蝶の中心を调べる→蝶はどこへ行くんだろう/何かあったの?→获得“ルビ—スタッフ”
☆白いフワフワ→蝶を捕まえる→そのつもりだけど→ルウリ↑，获得白い蝶，3000pts→四选项均可。
★果てぬ野望の骸　要点：由于都是圣属性较弱的敌人，因此使用圣剑和白银のレイピア等圣属性的武器会很容易取胜。
③☆『战斗结束后』落ちている本→“贤者ナナイの书”

3-5 巨树の洞



注：若没有经过3-9关，则从③开始，而不能进入①
①☆宝箱：避开机关→随机获得武器
壁の龟裂→破坏墙壁→3000pts
②☆ネバネバ床→子供は知らなくていい→ルウリ↓
☆ネバネバ床→甘くて美味しいよ→フィア↓，ルウリ↓
★ネバネバ军团　1500pts　要点：这两只史莱姆相当讨厌，不仅会自动回复HP，而且会降低我方全部武器的耐久度，因此用冰属性的武器，如オーガブレード和贤者ナナイの书，速战速决。



③☆タマゴ→持っていく→获得タマゴ
☆タマゴ→割ってみる→Success→エクセルSTR+1
木→よく见つけたね→ルウリ↑
木→ルウリに頼む→射落果实→ルウリ↑→Success→ココリの实
木→ルウリに頼む→射落果实→ルウリ↑→Miss→★木々に潜む怪鸟
木→セレネに頼む→セレネ↑，MAXHP－5%→セレネ、大丈夫?→セレネ↑
木→おしりは大丈夫?→セレネ↓
④★地を这いずる者
要点：运用雷属性与冰属性攻击即可，注意甲虫懂得石化技能，且物理防御较高，挡格几率也很高。
④☆大きな丸い玉→躲避毒蜂→2500pts.
蜂巢→持っていく→ハチの巢
→燃やす→1500pts

3-6 木组みの足场

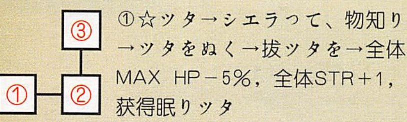
①—②



①▲シエラ失足
Success→シエラ↑
→ずるいよ→セレネ↓
Success→シエラ↑→みんな气をつけよう→无特殊
②★ネルデ\龙族の末裔　要点：推荐以魔法攻击为主，选择冰属性武器。敌人会冰冻攻击而使我方一人短期无法行动，因此要注意。最后消灭前排的龙可以得到珍贵的“应援フラッグ”。
②☆光る枝叶→四选项各对应四个女孩的好感度上升→全体 MAX HP＋10，STR＋1，MGC＋1，AGL＋1，VIT＋1
①☆リス→确かに可爱い→无特殊
☆リス→ほんと、ルウリは可爱い→ルウリ↑

☆リス→フィアの方が可愛い→フィア↑，ルウリ↓，セレネ↓
☆リス→あれって、リスっていうの?→フィア↓
☆リス→敌かッ！?→セレネ↓
最后つかまえる→Success→エクセル VIT＋1
然后的四选项各对应四个女孩子的好感度上升。

3-7 コロニー迹

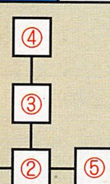


①☆ツタ→シエラって、物知り→ツタをぬく→抜ツタを→全体MAX HP－5%，全体STR＋1，获得眠りツタ
②★猛兽使いルード
要点：无特殊



②☆タマゴのカラ→调べてみる→获得“ハーピーの羽根”
③☆宝箱：避开机关→随机获得武器。
古代飞龙のタマゴ→调べてみる→★壳に隐れし甲虫

3-8 巨树の顶



②★天翔ける者
③☆キレイな羽根→ルゥリとフィアに赖む→获得极乐鸟のハネ
BOSS战：
⑤★天龙／リンドヴルム



要点：天龙弱点为火系和雷系。建议派出シエラ和ルゥリ，用雷迅の弓或フランベルジュ来对付它，如果龙剑还保留到此处伤害能更大。エクセル的EXL技约伤害400左右。以S级最高水平胜出后可入手“ストームブリソガ”。

0-9 精灵の森 艾雷蒂亚

ルゥリとフィアの家
●条件：在3-8，选择了“ルゥリとフィアに赖む”，获得“极乐鸟のハネ”。
和ココ对话得知ルゥリ和フィア洗澡去了。



ウンディーネの泉
●偷窥洗澡……！
水晶洞窟入り口
●和シエラ对话选择“一绪に勉强したいな”シエラ↑，选择“兴味ないなぁ…”シエラ↓
●和最深处的ソアラ对话，将在2-9关入手的“黄金のタマゴ”交给她后可得到月光の杖。和リッツ交谈，将在第3-9关入手的白い蝶交给她。
ピクシアの家
●和カイル对话获得つり竿。
●和ギル对话获得びく
●先和ミレーネ对话，再调查树木找到小女孩，再和屋里的ミレーネ对话得到ピアス
●和モラン对话，把“アラン人形”交给他，シエラ好感度下降，其他人上升
安らぎの森
●和レイチェ对话可以用三个蘑菇换三次マガン石（得到キノコ大全的情况下）或者小さな巻き贝（没得到キノコ大全的情况下）
＊“小さな巻き贝”可开启主菜单的角色声音收集。
ホビットの锻冶屋
●条件：持有サンダーオニキス
与カピ对话两遍，获得“サンダーブレード”
长老の家
●与レディア交谈获得“圣者の枪”。

Chapter 4 沈みゆく睿智と遗产

水没都市テティス，原本是一个繁华的大城市，但由于人们的生活过于奢侈，神决定引发洪水把城市淹没。在城市入口处遇到两个魔族少年，对于エクセル一行擅自闯入而十分不满，并不断的放水让城市水位升高，打算阻止エクセル的前进，但一切均不能阻挡众人前进的步伐。在城市的大圣堂内，从金壁辉煌的装饰中，可以感受到当时那种奢华的生活。而在最深处的巨大天使像前，堕之天使出现。她为追求无穷的力量而被神界放逐，魔神利用她作为魔族苏醒的先锋。随着神界的罪人断罪于圣剑之下，テティス又恢复了宁静。

在返回艾雷蒂亚途中，エクセル与昔日的战友レダ相逢。面对レダ的责问，エクセル坚信自己的选择是正确的，阻止神魔战争一定会有其它方法，而不是把美丽的里维埃拉作为魔族的陪葬。レダ没有再说什么，留下“ユグドラル领域”这个词后便消失了。也许ユグドラル

领域就是发动神罚之所，也许レダ仍在等待エクセル的回归？不过目前最重要的是，找出イソフェルノス剩下的一个分身，抢在神罚发动之前把魔族的美梦彻底打碎！

回到艾雷蒂亚，长老认为最后一个分身在ミレノ灵园的可能性很高，于是大家在整备一番后重新上路。

4-1 湖底洞窟

①—②—③

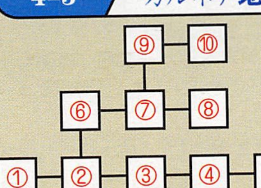
②★洞窟に虫くスライム
②☆地面→つかまえる→输入指令→获得カルネアバッタ，2000pts

4-2 沈みゆく岛

①—②—③

①☆岩场→ずぶ濡れ→道具变化：水濡れた魔导书、湿ったパン
②★浅濑を這う甲虫
②☆湖→鱼影が映るポイント→钓りをする→『持有“カルネアバッタ”』得到鱼，4000pts→逃かしてあけよう→ルウリ↑
→『不持有“カルネアバッタ”』得到ウポラ像（随机获得）
岩场→持って行く→获得石ころ
③☆宝箱：捕捉蛇：成功全体↑（失败的话全体↓）
宝箱：运命のタロット

4-3 カルネア地区



注意！本关千万不能到处移动，因为水位会不断上升。在①处为50，每变动一个场景则会下降，减到0就会game over。

①☆水面を漂う物→拾い上げる→获得ララ教典
②☆宝箱：随机获得武器
③★ならず者
要点：雷迅の弓对付后排的甲虫，注意甲虫的攻击附带有

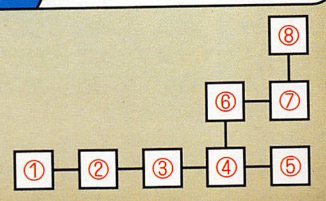


催眠效果。
③☆重厚な扉→パネル→选择シエラ，セレネ或フィア踩机关→选择者留守，好感度下降
*选择セレネ留守，回归后得到“漆黑の大镰”，选择フィア留守，回归后得到“光のクレスタ”，选择シエラ则什么也得不到。
④☆宝箱：获得錆びついた键
⑤★ルシファーの使い魔（选择“助ける”）
要点：三只使魔都是雷强而神圣属性弱，因此使用圣者之枪等圣属性攻击，注意魔法攻击对它们无效。另外后排的使魔尤其厉害，注意不要让它发动爆发技。
⑥★蛮族王レイドック　要点：魔鸟的攻击附带有冰冻效果，需注意，另外它的爆发技也相当强。由于弱点不明显，因此尽量用连击数高的技能快速积聚OD槽，速战速决。
⑥☆古びた扉→持有“錆びついた键”才能把门打开
⑦☆水面に光る物→シエラの提案に赞成→シエラ↑，全体 MAXHP＋10，STR＋1，MGC＋1，AGL＋1，VIT＋1
⑦▲躲避弓箭→2500pts



⑧★スナイパー部队
要点：敌人雷属性防御较高，而没有特别的弱点，因此最好采用多人同时攻击的技能节省回合数。S级评价获胜可以获得“エルフィンボウ”。不过由于战斗胜利后的宝箱内同样是エルフィンボウ，因此建议不打到S评价，A评价即可取得敌人身上的新装备。
⑧☆暗がり→获得水晶の键
⑨☆宝箱：避开机关→随机获得武器
扉→持有“水晶の键”才能把门打开
⑩★银铃の风　要点：利用龙剑即可，如果没有龙剑则需要注意它的爆发技“突风”，会把众人吹回到⑧，由于本小关是有回合数限制的，因此尽量不要让它使出爆发技，用史莱姆或者蜘蛛丝来拖即可。S评价胜出可以获得ウィルムの翼
⑩▲接住纸片
Success→获得ゴーレム说明书

4-4 コロッセオ





①☆宝箱：避开机关→随机获得武器
②☆垂れ下がったロープ→右のロープを引く→获得バナナンの实
☆垂れ下がったロープ→真ん中のロープを引く→エクセル MAX HP－5%
☆垂れ下がったロープ→左のロープを引く→躲避毒蜂→获得キラービーのｚ
真新しいロープ→获得ロープ
紙きれ→获得トラップメモ1
③★苍きフール　要点：フール已经相当于BOSS级水平了，而且他的单体攻击相当厉害，爆发技攻击带毒。主要以雷和火属性攻击为主，エクセル的EXL技可伤害700左右。S评价胜出可获得ブルーボツバー
④☆（持有“ハンマー”）
タル→バナナンの实
⑤☆铁锁に封じられた剑→かまわず剑をとる→フィア↓，エクセル MAXHP－15%，获得斩铁剑
☆铁锁に封じられた剑→フィアに任せる→フィア↑
⑥★コロッセオの勇士
⑥☆斗技场の像→手を入れてみる→エクセル STR＋3，MGC＋3，AGL＋3，VIT＋3，全体好感度上升
☆斗技场の像→ロゼを入れてみる→エクセル MAXHP－5%，シエラ↓
⑦☆（持有“ハンマー”）
タル→ブラッドファング
⑧★カルネアンバンデッツ
要点：前列敌人用火焰攻击可轻易对付。S评价胜出可获得“クリスタルランス”

4-5 アウラの白き台地

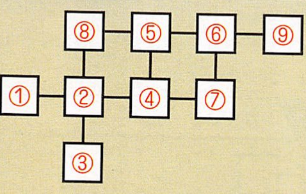
①—②—③

①▲判断问答
○に移动する→获得“バナナンの实”
×に移动する→全体 MAXHP－10%
①☆紙きれ→トラップメモ2
②★白き台地に栖む飞龙　要点：敌人排列成直线，用贯通技可以快速解决。
②☆地面→拾う→获得白银矿石
ミント草をとる→ミント草をとる→获得エレミナミント
③☆（“石ころ”）
薄暗い小室→石ころを投げる→1500pts



バタついているコウモリ→捕まえる→コウモリ君3号×5，ルゥリ↑
バタついているコウモリ→一刀两断する→获得牙コウモリの翼，ルゥリ↓

4-6 圣クレモンヌ教区



①☆宝箱：避开机关→随机获得武器
③CG入手
④★ゴルタニア盗贼团
⑤宝箱暂不理会
⑥★トレジャーハンターZ　要点：由于前排敌人较多，最好选择能直线攻击前排全部敌人的武器。S评价胜出可取得ミスリルの剑



⑦☆宝箱：获得黄金の键
③回到此处，若在4-3选择了“助ける”，则可获得“イリアの白き弓”
②☆（15回合后，水位上涨时）
水面に浮かぶボトル→拾う→获得“透明な小びん”→构わず开ける→フィア↓，获得ピューレの乐谱
*主菜单“サウンドモード”（音乐欣赏）模式开启
⑧▲消去强敌（于4-3获得“ゴーレム说明书”）
パスワードを入力→[输入↑↓↑→]→石头人消去→★哀しきテイマーズ
构わず战う→★ゴーレムテイマーズ
要点：若石头人消去就只剩下两名敌人而已。石头人的物理攻防很高，但速度和魔防较差，用雷属性攻击两三个回合就可以消灭，后排的敌人实力较差，取胜比较简单。
⑧☆黄金の扉→持有“黄金の键”才能把门打开
⑤☆宝箱：获得圣杯

⑨▲消去强敌
条件：于4-3获得“ゴーレム说明书”
パスワードを入力→↑↓↑→ →石头人消去
构わず战う→★ワイズ谨制ゴーレム
要点：同上一个石头人，注意阵型要排列成魔法型，用冰、雷属性折磨它吧！
⑨☆纸きれ→トラップメモ3

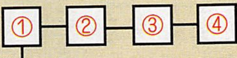
4-7 ミゼル・ブリッジ



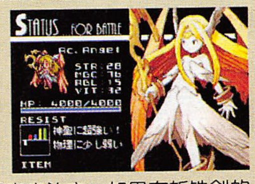


①☆宝箱：避开机关→随机获得武器
②★红きワイズ
要点：ワイズ的特点是强大的魔法力，因此需要魔防高的同伴迎战，而主攻以エクセル的雷光连击斩为主，可以对其造成上千的伤害。S评价取胜可以获得“レッドヴァイパー”
②▲二人的结果
もちろんだよ→ルゥリ↑
それはできない→魔族断罪

4-8 フレーベル大圣堂



②★エレメントユーザー
要点：鬼魂注意不能物理攻击，以エクセル的圣剑横扫吧，圣者之枪也是个必备武器。如果回合数拖得稍久，鬼魂会变化属性的。若最后消灭后排的魔法师，并取得S评价，可得到“火龙のロッド”。
②☆（回合数在120以下）
壁の石像→天使群像→进入隐藏关3-9
*先完成③☆的调查再进入！
③☆壁の石像→调查两次→发现天使像有闪光点
条件：在隐藏关⑤跳跃深沟Miss可来到这里……
BOSS战



④★堕天使／アークエンジェル
要点：BOSS的魔法属性防御均很高，因此推荐セレネ出战，以物理攻击为主，如果有斩铁剑的话会较轻松取胜。尽快速战速决，她的爆发技全体攻击，且有机会灭掉我方一名同伴的。S评价胜出可获得“圣杖アンカルジア”。

4-9 大圣堂书库



①☆调查天使像→全体↓
②☆调查天使像→全体↓
③☆（在4-8③中获得情报）
天使像→发现天使像头上闪光点→宝石を取ってきて→获得天使像の宝石
接着的选项对应各个女孩子好感上升
③☆（在4-8③中没有获得情报）
天使像→セレネ和ルゥリ↓
④☆巨大な本→绘が多いページ→ルゥリ↑，フィア↓
☆巨大な本→文章ばかりのページ→フィア↑，ルゥリ↓
☆巨大な本→魔法阵のページ→シエラ↑，フィア↓
☆巨大な本→字の少ないページ→セレネ↑
☆巨大な本→自分で决める→无特殊
最后获得破ったページ
*请先参照下文的攻略再作出选择！
⑤★カゴの中の怪鸟　1000pts
要点：使用火属性的技能即可，S评价胜出可获得“ブラッドファング”
⑤▲跳跃深沟
Success→前往⑥
Miss→前往4-8⑤



⑥☆大きな物体→巨大な本棚→文献たけでも持ち归→旧キルキト文书
*主菜单出现高分排名。

——未完待续



机动战士GUNDAM SEED DESTINY格斗篇上手攻略指南

文/NW旅团 NightWish 编/小侃

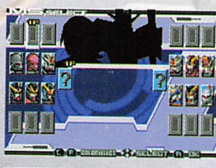
GBA			
	BANDAI	FTG	64M
	2004.11.25	5040日元	1～2人用

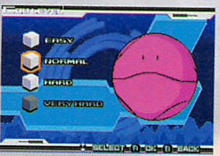
凭借动画《高达SEED DESTINY》的热播，BANDAI的高达游戏新作又风风火火地出现了。但是该作发售和前作相距不过3个月，很让人怀疑BANDAI投入了多少精力制作这款游戏。不管怎样，SEED FANS肯定会再一次欢呼雀跃的，只不过动画才刚刚播出不久，如果随着情节的发展出现一些新人物或者新机体的话，是不是意味着下一作问世的日子也不短了呢？（对于没钱的SEED FANS不知道是福是祸……）从格斗游戏本身的素质来讲，这款游戏还远远无法和KOF、街霸相比，不过借助SEED的名气，加上该作还算火爆的爽快感觉，这款游戏还是相当值得一玩的。



游戏菜单

MAIN MODE:其实也就是最传统的闯关模式，选择难度后就可以从最初12名机师中选择1人参战，当然隐藏人物也是必不可少的（见图中那些空白人物框），满足一定条件后还可以通过LR键变换机体颜色。难度选择开始有EASY、NOMORL、HARD三种，满足一定条件后可以选择VERY HARD。





VS MODE: 联机对战模式。



↑游戏主菜单和原作的M.O.S非常的相似！

TRAINING MODE: 练习模式，用来虐待活靶子，同时也是练习连续技的最佳场所。练习中途可以通过各种功能菜单进行方便的设置，这也是现在格斗游戏通用的流行设置了。

SURVIVAL MODE: 生存模式，选择一名机师驾驶MS和电脑进行车轮战，由于电脑AI较低，这往往是玩家虐待电脑的另一种形式。只不过

双拳难敌四手，保存实力还是非常重要的。每战胜一名对手后就会恢复一定的HP和PS装甲。



笔者第一次玩这个模式时，连挑了35名对手，感觉确实比一般格斗游戏容易多了。

CHALLENGE MODE: 挑战模式，顾名思义就是完成电脑给出的各种挑战。选择好MS后电脑会给出一些连续技方面的目标供玩家挑战，比如达成多少连击，或者完成电脑给定的连续技等等，而且某些目标还会有电脑演示，相当体贴。注意选择普通模式和手动模式，难度和指令都大不一样的。如果您顺利的通过了这个模式，那么这个游戏您也可以当之无愧的号称达人了。各位连续技发烧友一定要挑战一下啊。

TIME TRIAL MODE: 时间挑战模式，力求以最快的速度打倒对手，就不用多介绍了。

FREE BATTLE MODE: 自由对战模式，选定电脑对手进行对战，可以看作是另一种类型的练习模式。

OPTIONS: 设定菜单，有查看记录、音乐声效开关、游戏时间设置、按键设置、消除存档等设置，满足一定条件后还可以开启一些新的设定。



SHOP: 商店，用通关获得的点数来购买各式各样的商品（也就是开启游戏的隐藏要素）。商品种类极其丰富，在后文会详细介绍。

系统分析

基本操作

在默认按键设置下，A为远距离射击，B为近距离格斗，L为特殊攻击，R则是飞行。由于特殊攻击使用频率较高，因此笔者推荐把特殊攻击设置在右手食指更容易操作的R键上，L键改设为飞行，这对于玩家来说更加有助于操作。

注意开始游戏后可选择“普通模式”和“手动模式”，这和出招有关系的。选择普通模式的话，只需要通过简单的方向键与按键组合即可使出，大大简化了出招指令；而“手动模式”则是标准的“搓招”指令，不过也不算复杂。

作为格斗游戏，连续技是重要的一环，而该作在这方面有不错表现，那就让我们来看看吧！

——令人怀念的按键CANCEL系统！

有点玩龄的格斗游戏玩家都会记得一些采用过这个系统的游戏，而这其中以《饿狼传说RB》、《真人快打3》给人印象最为深刻。因为在这些游戏中通过按键组合可以构成变化多端的连续技，且人物如舞蹈般赏心悦目的动作也让玩家如痴如醉。现在这个系统也被BANDAI借鉴过来，只不过由于GBA按键限制，因此作了大幅度的简化：通过某些普通技、特殊技可以发动按键型连续技，通过不同的方向键配合B键目押可以构成不同的组合，但最多只能打出3下，因此最好作为连续技的过渡。不同的人物目押的时机会有差异，可不要以为只按B键就会降低连续技难度。







↑AEGIS GUNDAM的连续技示范：前B–>B–>后B第3HIT–>L（或前后B）第9HIT–>觉醒–>下B–>B–>后B第3HIT–>L（或前后B）

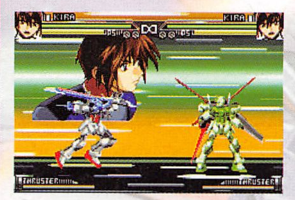
利用前B始动的目押开始连续技，接着CANCEL必杀技10连斩，在10连斩第9HIT CANCEL“觉醒”，接着趁对手受创硬直还未结束时再次用下B始动目押，最后以10连斩结束。合理利用了游戏系统打出29HITS的高连击，且难度也不大。

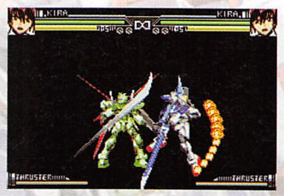
——自由自在的CANCEL系统！

和一般格斗游戏不同，该游戏在CANCEL方面相当的自由，绝大多数普通技、特殊技都可以CANCEL，且普通技还可以CANCEL特殊技，完全可以构成“普通技——>特殊技——>必杀技/射击”这种“KOF型”连续技。更令人兴奋的是，“下+L”的“觉醒”动作可以取消一切动作(包括受创和防御动作)，从而继续构成连续技。看到这里，大家是不是有点似曾相识呢？没错，这个系统来自于大名鼎鼎的《KOF2002》。灵活运用这个CANCEL系统，打出高HITS数的连续技不再是梦！

——不可忽视的空中追打系统！

细心的玩家一定会注意到本作也是可以进行空中追打的，当然，被追打的一方也是可以受身的，在被浮空后按A或B即可，避免遭到更疯狂的追击。某些MS具有“挑空”性质的特殊技，可以很轻松的把对手浮空后进行追打，比如Strike Gundam的前下方B；某些MS的技巧虽然不能直接“挑空”，但抓住时机也是可以进行追打的，最著名的还是Strike Gundam的超杀，斩舰刀无情一斩后还能接着再追杀对手。



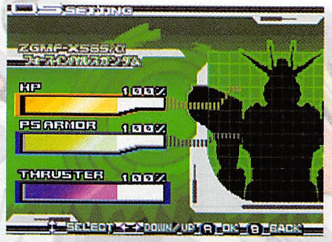




怎么样？虽然这游戏看起来相当稚嫩，但在连续技方面的造诣却一点不差，而上文提到的CHALLENGE MODE就是学习和修练连续技的不错场合，了解了游戏的系统操作后，就疯狂的虐待自己的GBA和手指吧！

机体设定

选择好MS后可以设定能力分配，如图所示，每项数值最大可以到150%，最小不得低于50%，三项合计300%。HP就是血槽；PS装甲是原作奥布设计的MS防御技术，利用能量护盾可以抵消一定伤害，使用某些武器时也会消耗PS装甲；THRUSTER是推进器，飞行时会不断消耗，落地后就会快速恢复。如何分配看个人喜好，如果玩家偏向于陆战，那么就可以减少THRUSTER的能力，多加在HP和PS装甲上。



觉醒系统

上文已经提到过这种类似于“爆气”的系统，使用方法是在地面任何状态下“下+L”，注意是“任何状态”，因此不但可以像上文说的强制取消出招动作构成连续技，而且可以在防御状态或者被攻击时发动吹响反击的号角。觉醒后机体攻击力略有上升，但会持续消耗PS装甲，且在觉醒后输入“下+L（手动模式指令为前下后B）”即可发动超杀。在防御或者受创时，趁对手攻击硬直还未结束，迅速觉醒并在第一时间使用超杀，对手除了觉醒外无法逃脱这一击。最后要说明的是，觉醒和超杀每局只能用一次。





←这是觉醒和觉醒后发动超杀的画面。

防御取消

当被对方死缠烂打时也不要慌乱，这个系统能帮上很大的忙。在防御对方攻击的瞬间按下“前+R键”或者“后+R键”，防御一方即可取消防御动作并向前或者向后移动，同时屏幕出现GUARD CANSEL字样(BANDAI居然把CANCEL拼写错了……汗)，是不是很像KOF里的防御紧急回避？使用防御取消不需要任何代价，而且在防御取消的瞬间输入攻击指令，还可以迅速反击！注意防御反击没有任何的无敌判定，贸然反击也可能被对手接下来的攻击打的满地找牙。







全机体解析

本作的参战阵容非常庞大。当然，初期只能选用12人，其余的全都是作为隐藏要素出现的。这里介绍重点是每位角色的出招以及一些打法的分析。（以下提到的各种指令均按照默认设置为准）

机师 真·飞鸟 机体 空战型冲击高达

特殊技	
↘B	挑空技
↙B	下段斩。
→B	目押始动技。
空↓B	空中剑斩。
空↘B	突降攻击。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可，不可CANCEL。
→A	光束枪射击，空中可。手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	双重升龙斩
→L	高速冲刺撞击，按B键可追加剑斩，空中可。手动指令为↓↘→B。
超必杀技	
觉醒后↓L	二段剑斩将对手挑空，接着光束枪三连发解决。手动指令为→↘↓↙←B。

机师 露娜玛莉亚·霍克 机体 炮兵扎古勇士

特殊技	
↘B	小升龙拳。
↙B	滑铲。
→B	目押始动技。
←B	飞踹攻击。
空↓B	鹰爪踹。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	投掷炸弹，空中可。
↓A	放置定时炸弹。
空↓A	急降投弹攻击，一次投出两枚炸弹。
必杀技	
L	二段斩，手动指令为↓↘←B。
→L	升龙斩，空中可，手动指令为↓↘→B。
超必杀技	
觉醒后↓L	投出一排扇形发射的炸弹，接着向上方45度开炮射击。手动指令为→↘↓↙←B。

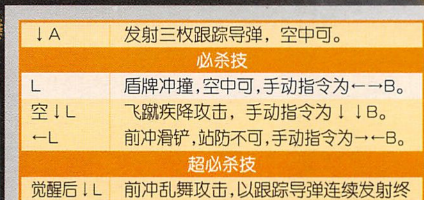
机师 迪亚哥·艾尔斯曼 机体 炮兵扎古勇士

特殊技	
↘B	小升龙拳。
↙B	滑铲。
→B	目押始动技。
←B	飞踹攻击。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	投掷炸弹，空中可。
↓A	放置定时炸弹。
空↓A	急降投弹攻击，一次投出两枚炸弹。
必杀技	
L	前冲升龙拳，手动指令为↓↙←B。
→L	前冲跳斩，蹲防不可，手动指令为←→B。
←L	前冲滑铲，站防不可，手动指令为→←B。
超必杀技	
觉醒后↓L	近身乱舞攻击，以炮击终结。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 雷·扎·巴雷尔 机体 扎古幻影·焰

特殊技	
↘B	挑空技。
↙B	滑铲。
→B	目押始动技。
←B	防御崩坏技。
空↓B	跳斩。
射击武器	
A	光束枪射击，空中可。



↓A	发射三枚跟踪导弹，空中可。
必杀技	
L	盾牌冲撞，空中可，手动指令为←→B。
空↓L	飞蹴疾降攻击，手动指令为↓↓B。
←L	前冲滑铲，站防不可，手动指令为→←B。
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲乱舞攻击，以跟踪导弹连续发射终结。手动指令为→↘↓↙←B。

机师 奥卢·尼达
机体 深渊高达

特殊技	
↓B	下段枪刺。
←B	防御崩坏技。
→B	飞蹴攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
↓A	发射两枚贴地导弹。
→A	光束炮射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	旋转上升，按A可追加光束炮射击，手动指令为↓↓B。
空L	MA形态光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	挑空后飞在天空连续发射光束炮。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 斯黛拉·鲁西耶
机体 盖亚高达

特殊技	
↙B	滑铲。
←B	防御崩坏斩。
→B	目押始动技。
↘B	挑空技。
空←B	跳斩。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	光束枪射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	变成黑豹形态，机动力大幅度上升，但不可飞行，空中可。手动指令为↓↓B。
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲乱舞剑斩。手动指令为→↘↓↙←B。
黑豹形态出招指令	
特殊技	
B	黑豹冲撞
空B	半月斩。
→B	前冲突斩，按B可追加出上升斩，空中可。
←B	上升斩，按B可追加出半月斩，空中可。
射击武器	
A	机枪射击。

→A	光束枪射击，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	变回高达形态，空中可，手动指令为↓↓B。
超必杀技	
觉醒后↓L	短时间内提升速度和连击数。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 斯汀·奥克雷
机体 混沌高达

特殊技	
↘B	挑空技。
←B	正面脚刀攻击。
→B	目押始动技。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
空L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	飞行冲撞，手动指令为↓↘→B。
空↓L	俯冲攻击，手动指令为↓↙←B。
空←L	空中擒拿攻击，手动指令为↓↓B。
超必杀技	
觉醒后↓L	向正上方挥出一斧挑空，控制肩部两架浮游炮交替攻击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 基拉·大和
机体 强袭高达

特殊技	
↘B	挑空技。
←B	正面横踢。
→B	目押始动技。
↙B	下段剑斩攻击。
空↓B	跳斩攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
空L	倒跃脚刀攻击，手动指令为↓↑B。
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲后以斩舰刀砍下。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 穆·拉·福莱卡
机体 强袭高达

特殊技	
↘B	挑空技
←B	正面横踢。
→B	目押始动技。
↙B	下段剑斩攻击。

指令	说明
空↓B	跳斩攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
必杀技	
空L	倒跃脚刀攻击，手动指令为↓↑B。
超必杀技	
觉醒后↓L	挑空后高举斩舰刀，无论命中与否按下A键即可挥刀砍下。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 卡嘉丽·尤拉·阿斯哈
机体 强袭口红

特殊技	
↘B	挑空技。
←B	正面横踢。
→B	目押始动技。
↙B	下段剑斩攻击。
空↓B	跳斩攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→L	光束枪↓连发，手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪单发射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
必杀技	
空L	倒跃脚刀攻击，手动指令为↓↑B。
L	倒跃脚刀后挥剑砍落,手动指令为↓↓B
超必杀技	
觉醒后↓L	剑斩乱舞攻击，无论命中与否判定都会继续。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 阿斯兰·萨拉
机体 圣盾高达

特殊技	
←B	三连刺。
→B	目押始动技。
空←B	空中连刺。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
空L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
必杀技	
→L	MA形态冲撞，手动指令为←→←B。
L	10连斩，手动指令为→←B
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲后光束炮连发，以MA形态冲撞终结。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 迪亚哥·艾尔斯曼
机体 暴风高达

特殊技	
←B	肩部冲撞。
→B	挥动炮管攻击。
射击武器	
A	光束炮射击，空中可,可取消出光束枪射击，手动指令为↓↘→A。
→A	光束枪射击，空中可，可取消出长管光束炮射击，手动指令为←→A。
L	长管光束炮射击,手动指令为↓↙←A。
空↓A	发射3枚跟踪导弹。
空L	机炮连射攻击，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	跳在空中，使用机炮连射攻击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 伊扎克·玖尔
机体 决斗高达

特殊技	
←B	防御崩坏技。
→B	目押始动技。
空←B	上方跳斩攻击。
↓B	挑空技，站防不可。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
L	光束枪2连发,空中可,手动指令为↓↙←A。
→A	光束枪单发射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
空↓A	发射两枚半跟踪导弹。
→L	发射一枚大型导弹,手动指令为←→A。
超必杀技	
觉醒后↓L	剑斩乱舞攻击，无论命中与否判定都会继续。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 拉乌·卢·克鲁泽
机体 天命高达

特殊技	
←B	滑行劈斩。
→B	目押始动技。
空↓B	半月斩。
↙B	下段斩。
↘B	挑空斩。
射击武器	
A	手部光束枪射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
→A	手持光束枪射击,空中可,手动指令为↓↙←A。
浮游炮控制	
控制浮游炮走位后，浮游炮等待片刻就会射击，三枚浮游炮是分开控制的。	
L	浮游炮直线射击，空中可。
→L	浮游炮对手后方射击，空中可。
←L	浮游炮对手脚下射击，空中可。
↑L	浮游炮向地面45度角射击，空中可。
超必杀技	
觉醒后↓L	控制浮游炮锁定对手连续攻击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 尼可鲁·阿玛鲁菲　机体 迅雷高达

特殊技	
↘B	挥剑劈斩。
←B	挥剑挑空。
→B	目押始动技。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	直线发射导弹针。
↓A	向天空发射导弹针，在对手头顶落下。
→A	光束枪射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	伸出钢爪抓住对手使其硬直，空中可，手动指令为←→A。
超必杀技	
觉醒后↓L	使机体隐形数秒，此时对手若攻击则自动反击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 拉乌·卢·克鲁泽　机体 西古

特殊技	
←B	小升龙斩。
→B	目押始动技。
↙B	下段剑斩攻击。
空←B	跳斩攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	散弹枪射击,空中可,手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	高速冲撞攻击，手动指令为←→B。
超必杀技	
觉醒后↓L	“升龙剑裂破”加跳斩攻击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 奥尔加·萨布纳克　机体 灾厄高达

特殊技	
←B	防御崩坏技。
→B	正面脚踢。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	发射大型导弹，空中可。
→A	光束炮攻击，空中可，可取消出胸部光束炮，手动指令为↓ →A。
L	胸部光束炮攻击，手动指令为↓↙←A。
空L	光束枪射击，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	光束炮连射攻击。手动指令为→↘↓↙←B。

机师 夏尼·安德拉斯　机体 禁断高达

特殊技	
←B	挑空斩，防御崩坏技。
→B	目押始动技。
↙B	下蹲防御崩坏技。
射击武器	
A	头部机枪射击，空中可。
→A	手部机枪射击，手动指令为↓↙←A。
空→A	三方向机枪射击,手动指令为↓↙←A。
L	蓄力后光束炮射击，蓄力时有攻击判定,按上或下可以调节光束炮轨迹，空中可。手动指令为↓↘→A。
必杀技	
→L	前冲挥动长枪攻击，防御崩坏技，空中可。手动指令为←→B。
超必杀技	
觉醒后↓L	挥动长枪后光束炮连射攻击，按下可以调节光束炮轨迹，从而使其全中。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 克罗特·布埃尔　机体 强夺高达

特殊技	
←B	飞锤攻击。
→B	目押始动技。
↓B	挑空技，站防不可。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
L	头部巨炮攻击，手动指令为↓↙←A。
必杀技	
→L	长鞭攻击，手动指令为↓↘→A。
空L	MA形态旋转突进攻击，可控制上下方向，手动指令为→←→B。
超必杀技	
觉醒后↓L	光束炮连射，以冲撞加头部巨炮攻击结束。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 阿斯兰·萨拉　机体 正义高达

特殊技	
←B	防御崩坏技，蹲防不可。
→B	目押始动技。
空←B	跳斩攻击。
↙B	下段扫腿。
↘B	旋转长枪攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。

青春是干净的纯白，像一版绿地的窗外，我将记忆的门打开，留下我与《掌机迷》的美好时代。
王晏南陶，15，男，067000，承德市桃李街迁建楼2号楼7单元113室，兴趣：打篮球、玩游戏、看小说

→A	光束枪攻击，手动指令为↓↘→A。
空→A	投掷飞去来器，手动指令为←→A。
L	光束枪↓连发，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲剑斩乱舞，以光束枪射击终结。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 基拉·大和
机体 自由高达

特殊技	
←B	防御崩坏技。
→B	目押始动技。
空←B	脚刀攻击。
↘B	滑铲。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	光束枪攻击，空中可，手动指令为↓↘→A。
L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
空中L	双管光束枪射击，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	双管光束枪齐发。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 真·飞鸟
机体 剑装型冲击高达

特殊技	
←B	闪电割，按住B不放后变成蹲防不可的中段技。
→B	目押始动技。
↘B	滑铲。
空↓B	挑空攻击。
空←B	吹飞攻击。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	投掷2枚飞行器，空中可，手动指令为↓↙←A。
必杀技	
L	横劈斩，按L可追加顺劈斩，手动指令为↓↘→B三段。
→L	顺劈斩，按L可追加落劈斩，手动指令为←→B。
←L	上升斩，空中可，手动指令为↓↙←B。
空L	当身技，手动指令为↓↓B。
超必杀技	
觉醒后↓L	前冲挥动双刃斩舰刀砍落。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 真·飞鸟
机体 炮战型冲击高达

特殊技	
←B	突刺供给，按住B不放变成防御崩坏技。
→B	目押始动技。
空←B	吹飞攻击。
↘B	挑空剑。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	光束枪攻击，空中可，手动指令为↓↘→A。
↓A	发射4枚跟踪导弹。
L	光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
空中L	光束炮2连发射击，手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	光束枪+光束炮的组合攻击。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 伊扎克·玖尔
机体 扎古幻影·斩

特殊技	
←B	挑空技。
→B	目押始动技。
空↓B	跳斩攻击。
射击武器	
A	直线机炮射击，手动指令为↓↙←A。
←A	对空45度机炮射击，手动指令为↓↘→A。
空A	对地45度机炮射击，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	旋圆斩，空中可，手动指令为↓↘→B。
→L	闪避，可躲过对手任何攻击，收招时也维持防御状态，这时候追加B可以做出闪避攻击。手动指令为↓↙←B.
超必杀技	
觉醒后↓L	挥动大斧不断旋转，最后一斧挑飞。手动指令为→↘↓↙←B。



机师 阿斯兰·萨拉
机体 救世主高达

特殊技	
←B	防御崩坏斩。
→B	目押始动技。
空←B	吹飞攻击。
↓B	下段剑刺。
空↓B	俯冲剑斩攻击，按住B不放可以持续准备动作。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
→A	光束枪射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
空L	MA形态光束炮射击，手动指令为↓↙←A。
必杀技	
L	当身技，手动指令为↓↓B。
→L	MA形态高速飞行，可穿越对手，空中可，要消耗THRUSTER值。手动指令为↓↘→B。
←L	→连斩，手动指令为↓↙←B。
超必杀技	
觉醒后↓L	变成MA形态不断来回冲击并发射光束枪。手动指令为→↘↓↙←B。

出门在外，掌机是除女友之外最贴心的。
姚旭，20，男，362014，福建省泉州市仰恩大学03级国贸8班，兴趣：GBA、音乐、看《掌机迷》



机师	隆德·弥娜·沙哈克
机体	异端高达[金色机]天

特殊技	
←B	前跃斩，奇怪的是居然必须蹲防。
→B	目押始动技
↘B	升龙斩
↓B	下段剑斩
空↓B	跳斩攻击
射击武器	
A	直线发射导弹针，空中可。
↓A	向天空发射导弹针，在对手头顶落下，空中可。
→A	光束枪射击，空中可，手动指令为↓↘→A。
必杀技	
L	分身，之后按方向键可控制现身位置，空中可。手动指令为↓↙←B。
→L	用铁钩夹住对手后吸取生命，空中可。手动指令为←→B。
空↓L	伸出触手使对手硬直。手动指令为↓↙←A。
超必杀技	
觉醒后↓L	伸出触手抓住对手，然后不断吸取生命。手动指令为→↘↓↙←B。



机师	罗·裘尔
机体	异端高达[红色机]

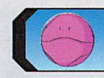
特殊技	
←B	防御崩坏技。
→B	目押始动技。
空←B	吹飞攻击。
↓B	下段剑刺。
射击武器	
A	机枪射击，空中可。
必杀技	
L	升龙斩，手动指令为↓↓B。
→L	前冲顺劈斩，可取消拔刀斩，手动指令为←→←B。
←L	拔刀斩，手动指令为↓↙←B。
超必杀技	
觉醒后↓L	剑斩乱舞攻击，按A键追加拔刀斩终结。手动指令为→↘↓↙←B。



编：由于SEED系列的漫画、小说国内玩家可能接触不多，所以对于在其中出现的异端系列机在此略作介绍：C.E.71年1月25日为了夺取地球联合军的新型MS，克鲁泽部队潜入了海利欧波里斯。与此同时，奥布方面为了掩盖“利用和地球联合军共同开发的五架高达的资料，在极秘密的情况之下所开发的试作MS”的事实，决定对三台异端机予以销毁！本来三台机体是应该随着海利欧波里斯的毁灭而一同被销毁的，但因为机缘巧合三台机体最后都有了新的主人：编号MBF-PO1异端高达[金色机]被开发负责人带着逃走，脱出途中右臂被强制废弃在海利欧波里斯。以后此机体被交由奥布五大家族之一的沙哈克家的人使用，使用过程中异端高达[金色机]的头部被追加单眼的改装，而右臂则换上了在奥布近海回收的迅雷高达的手臂。全身也装备了幻象化粒子系统，因此机体装甲变成了黑色。在弥娜使用时此机更装备了被称为[灾祸生太刀]的翼状武器和攻击时会发动相转移的射出式武器[灾祸白矛]。这就是我们在游戏中看到的机体！而MBF-PO2异端高达[红色机]则被废物回收商——罗所发现，在机体配备的自然人用MS以及携带电脑“8”的辅助之下，罗得以顺利地操作。异端高达[红色机]装备有实体剑菊一文字。MBF-PO3的蓝色机则被罗送给了雇佣兵部队“蛇尾”领队业云劾（他是小说ASTRAY B的主角）。



见せてもらおうがORB(奥布)のモビルスーツの性能とやらを

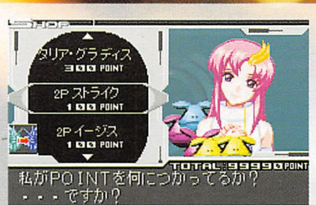


隐藏要素

在介绍游戏系统时就提到过，该游戏的隐藏要素全都是在商店里购得的商品，当然货币就是进行游戏后获得的POINTS。如果要买齐东西，这些POINTS的赚取将会谋杀玩家大量时间。当然，不是所有的隐藏要素一开始就能买到的，很多东西都要触发一定事件才能在商店里出现。商店老板是美丽可人的拉克丝，当然，购买一定商品后，不让须眉的卡嘉丽和地球联合军的猥琐男阿兹

拉埃尔也会出现。注意拉克丝和卡嘉丽MM会不断变换服装，当然，前提是必须在商店里购买了服装后才能出现。

作为隐藏机师的卡嘉丽也会出现在商店，





↑这就是万众瞩目的拉克丝MM，注意她可是会不断更换服装的哦！



其实只需要购买隐藏机师卡嘉丽后她就有可能出现在商店。商品总共有这几大类：拉克丝服装（一共有ABCD四种新服装，怎么没有皇帝的新装……）、新对战场地（一共6种）、音乐欣赏模式、very hard难度、难度选择时的新图像、MS的2P颜色、新的MS（也就是隐藏机体啦）、新的机师（也就是隐藏机师啦）、美版高达SEED附赠游戏、无限能力等。

——大惊喜!一盘卡玩两个游戏!

不得不提的是那个附赠的美版高达SEED游戏，游戏中花10000大元购买后，退出游戏后就会发现标题画面发生了变化，多出来了一个Gundam Seed Battle Assault，这就是附赠的游戏，其实也就是该游戏一代的美版。也就是说买了这一盘卡的玩家实际上拥有了两个游戏，非常超值。日本人近期这样做已经2次了（还有ADVANCE WAR1+2），美国玩家又要伤心了——凭什么日本玩家就可以花一盘卡的价格玩2部游戏啊，不公平！





↑一卡两玩，BANDAI此举确实厚道。

——猥琐男登场!商店的秘密!

阿兹拉埃尔也是有机会做老板的，需要反复进出商店尝试才能遇到。他卖的东西都是隐藏机体，且对触发条件没什么限制，只不过要价都非常黑，攒够POINTS就来这里等着被宰吧！商品有：救世主高达（Saviour Gundam）、天命高达(Providence Gundam)、异端高达金色机（Astray Gold Frame）、自由高达(Freedom Gundam)、正义高达(Justice Gundam),每一个价格都是10000 PONITS！



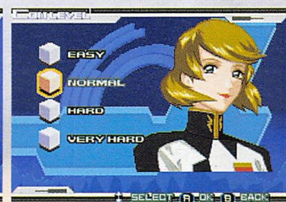


——原来哈罗是会变的!

难度选择画面上通常情况下都是可爱的粉色哈罗，不过这个也是会变化的，前提就是必须在商店里购买难度选择时的新图像。这些图像分别是：粉色哈罗（默认的图像，价格为0且已购入）、海蓝色哈罗（“TURN A”哈罗？）、吉尔伯特·狄兰达尔（PLANT最高评议会议长）、尼奥·罗亚诺克（地球联合军上校）、塔里娅·格拉蒂丝（密涅瓦号舰长）。购买后在商店选定他们，就可以一睹他们的英姿了！如下图。







“问世间情为何物，直教人生死相许！”出自元好问《摸鱼儿》中的这段名句已经流传了千古之久。如今SEGA也将“爱情”这个永恒的主题以剪影的全新表现手法制作成这款名为《愿为你而死》的NDS游戏。由于其独树一帜的创意和风格，早在NDS首发游戏名单宣布确定以后，就开始广受大众的关注。日本SEGA甚至在NDS的首发日同时大张旗鼓地在东京新宿大道举办了一场抽奖活动来为其宣传造势。著名的权威游戏杂志FAMI通也给予了她33分金殿堂级的高评价。不过，究竟《愿为你而死》是个怎样吸引人的游戏呢？下面就来作详细的介绍，揭开《愿为你而死》的神秘面纱。

愿为你而死 详细攻略



NDS	SEGA	ACT	解屏操作
	2004.12.02	5040日元	一人用

文/任天堂世界 Kayin
责编/暗凌




剧情背景介绍

主角是一个很普通的高中男生，某日在街头闲逛时无意间与一位能令任何男性想入非非的漂亮女孩擦肩而过。爱神丘比特之箭在那一瞬间命中了主角的心，惊为天人之后立即展开追求。为了赢得梦中情人的注意，主角在半强迫的形式下被入了一个名叫“Rub Rabbits”的街头表演队。于是，在Rub Rabbits领队的严格督促下，我们的英雄展开了一系列灼热而又疯狂的爱情大冒险。究竟这爱情的奇迹会不会发生呢？这就得由屏幕前的玩家你来把握了。

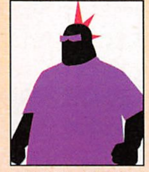
主要登场人物



游戏主人公：主角外貌长相很平凡，丝毫没有吸引人的地方，就走在街上随处都可以遇见，但是转眼之间就会忘记其长相的那种普通人。他基本上是一个特别容易害羞的高中生，经常被恶梦所困扰，从来没被卷入任何麻烦，也从来没做过任何坏事。从不摘下头上的帽子是他唯一的坚持。另外，每当善良的他怀抱着他的宠物金鱼时，就会有安慰和舒适的感觉。



梦中情人：她是一个年轻而纯真的美少女。作为一个广受欢迎的高中舞会皇后，她有着一些迷人且讨人喜欢的个性，而且她那明朗甜蜜的微笑也令她成为这个地区的明星。不擅长泳技大概是她唯一的缺点吧。她就好像每一个男人心目中的梦中情人一样，代表着最理想的女朋友。



情敌：在他的眼中，这世界上没有任何东西能逃出他的手心，就连那个主角的梦中情人也不例外。他是一所化学产品大公司总裁的儿子，是那种会毫不犹豫地借用父母的力量来满足他自己私欲的小人。金钱和权力就是他的武器。由于平时不停地吃下饱含卡路里的零食，现在的他已经成了一个丑恶的大胖子。



Rub Rabbits：他们是一个广受欢迎的神秘街头表演队伍，总是在意想不到的地方做着令人意想不到的

WSC博物馆和GB不灭传说中我认为，那些游戏不必要介绍得很详细，概括一下便行，毕竟玩的人不是很多，应把内容浓缩，这样还可以再多介绍游戏。

事情。他们的真实身份现在还不明，只知道他们主要的任务就是用令人哭笑不得的华丽演出迷惑他们的支持者们。如果你看见他们的支持者们戴着兔子耳朵成群地出现并且大声喧哗的话，请别惊讶，因为这对他们来说再正常也不过了。

令人惊讶的游戏系统

《愿为你而死》的游戏方法与以往的游戏完全不一样，整个游戏过程中几乎用不到任何按键，在完全发挥NDS触摸屏功能的前提下，还引入了NDS上麦克风的使用。同时在触摸屏应用方面也不仅只依靠单纯的“触摸”而已，包括牵引、拉扯、划线，甚至需要对着触摸屏吹气来执行操作指令。各种全新的游戏概念将带给你完全不同的全新体验！

游戏的流程大致上可分为三个层次：第一层为超级表演SHOW部分，主角为了吸引他的梦中情人所做出的一系列惊人的表演；第二部分为BOSS战，通过挑战高难度的BOSS来赢得女孩的好感；第三部分为爱的场面，游戏操作方式简单，但是感人且有趣。

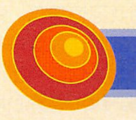


◆ストーリー/Story：故事模式，分为普通、困难和地狱三种模式。

◆メモリーズ/Memories：体验故事模式中顺利完成过的迷你游戏，在这里可以赚到星星换取物品。

◆オプション/Opition：更改游戏的语言。

◆マニアック/Maniac：更换女主角的服装和打扮，这里的变动会影响到故事模式的哦。



故事模式流程

序幕

金鱼/キンギョ/Goldfish

一个路过Rub Rabbits成员不小心和主角撞到了一起，主角手中的金鱼在相撞的时候被他误吞入胃中。现在主角需要小心地按摩那个人的胃，令他顺利吐出可怜的金鱼们。用你的触控笔让小金鱼们逃出来吧。只要指着金鱼带它们游向上方的喉咙口即可。金鱼到达最下方胃的底端并停留在那里的时间超过3秒就算GAME OVER。如果不小心让金鱼到达底端的话，必须尽快用触控笔带领它们移向上方。



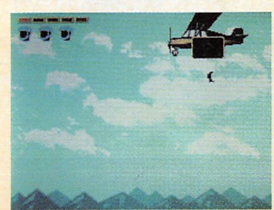


随着游戏等级的提升，金鱼的数量也会不断增加，同时它们也变得更加难以驱使，四处乱动的速度明显加快。从第三等级开始每隔一定时间，那个Rub Rabbits成员就会反胃，此时会出现波浪将所有金鱼一起压到下方。这就是需要你快速地不断连点触控笔的时候了。

第一幕

顺利解救那位差点被金鱼呛死的Rub Rabbits成员后，见义勇为的主角终于被梦中情人看了一眼。然而这样还远远不够。为了继续赢得那位女孩的注意，在Rub Rabbits领队的建议下，我们的英雄加入了Rub Rabbits这个奇怪的队伍，并准备做出一系列引人注目的惊人表演！

跳伞/パラシュート/Parachute（爱情度+35）





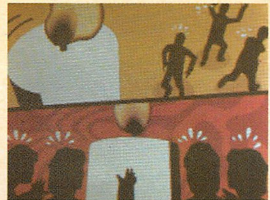
飘荡在空中的危险坠落！究竟能否在限定时间内解开数字密码锁，顺利打开降落伞后安全着陆呢？

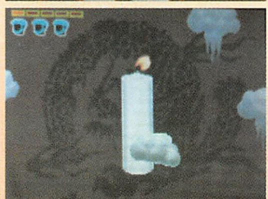
这个迷你游戏和我们平时用的电子计算器很类似。每当上屏幕有人跳伞时，按照其头上所显示的数字，用触笔点击触摸屏上的对应数字即可，最后再点一下左右两边类似电脑键盘上的回车键标志的箭头按键，就能顺利解开密码锁了。此外触摸屏幕左右上角各有一个

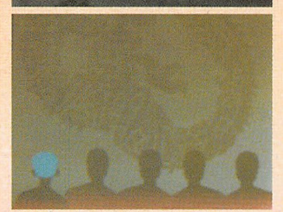
张科骏，江苏省常州市北直街小区22幢甲单元101室
雪人：意见收到，研究中！

“CE”符号的按键，作用是清除目前的输入。如果游戏过程中不小心按错了数字，可以按一下CE键来重新再输入一次。随着游戏等级的增加，每次所需要输入的数字位数会不断增加。这就要求玩家不仅要眼明看得清数字顺序，还得手快在触摸屏幕上迅速点触。附带一提，这个小游戏后期的数字位数越来越大，也越来越难记。这里有个小窍门就是数字出现的一瞬间看再按START键暂停，心中默念一下背好数字的顺序，准备好了再解除暂停迅速点中对应数字。

蜡烛／ロウソク／Candle（爱情度+40）







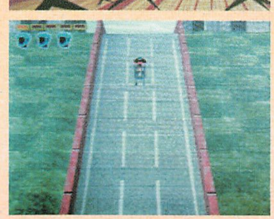
从异次元时空中突然出现在天上的恐怖巨型蜡烛大攻击（好离谱的起因）！阻止这些异形蜡烛着陆地球引起火灾就是你们这些正义英雄（？）的使命！

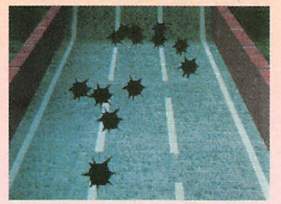
蜡烛迷你游戏是个充分利用触摸屏和麦克风这两个NDS新机能的创意游戏，虽然它的起因太离谱了点。它有两种玩法，一种是用触笔令触摸屏下方的一个Rub Rabbits成员吹出气流飞向巨型蜡烛的火焰将其扑灭；另一种是对着NDS的麦克风吹气（其位置在触摸屏幕左下方），一次可同时令全部五名Rub Rabbits成员一起吹气。前者一次只能令一个人吹气，效率不高。后者虽然能同时令5个人一起吹气，但由于路线单一全是笔直向上，因此命中率相当差。最好的方法是两种混合着用，蜡烛少的时候用第一种，多的时候用第二种。对着屏幕吹气的同时如果用触控笔点住其中一个人的话，他就不会吹气。另外还需注意的地方就是每个人吹完三口气之后就会进入眩晕状态，要稍微休息一下才能再吹，毕竟我们可怜的Rub Rabbits们还没练就超人的肺活量。

最后多嘴一句，这个迷你游戏的背景很有中国特色……

推车／カート／Cart（爱情度+35）







Rub Rabbits的疯狂高速降落推车来啦！不过，前方的道路不知被谁撒了一地的刺球，究竟你能不能令Rub Rabbits们的推车避开车毁人亡的情景顺利到达下方呢？

虽然这个迷你游戏的名字为推车，然而事实上那些从高处不断滑下的推车和玩家完全没关系。玩家所要做的就是移开那些刺球，清理道路令他们的推车能顺利通过。不少第一次接触这个游戏的玩家们纷纷抱怨这游戏太难，因为那些刺球不仅体型小，而且数量众多，很难一个接一个地用笔尖移开。实际上玩这个游戏另有窍门，就是不管道路上的刺球数量有多少，沿着路面上下划动触控笔即可清出道路。用不着费心地一个个去点，触控笔点到屏幕上空白地方的时候那些刺球就会被自动弹开的。只要看清上屏幕中的推车会从哪一条道路落下，清除对应道路上的刺球就可以了。随着游戏难度的提高，会同时出现两个或以上推车同时落下的情景，地面上的刺球数量也会逐渐增多，令清除路面变得越来越困难。

第二幕

疯牛群／アバレウシ／Bull（爱情度+100）

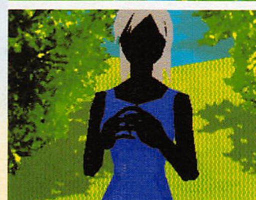
主角的出色表演终于引来了那个女孩的关注。正当主角享受这来之不易的片刻幸福时，突然间地动山摇，有人把疯牛群给放了出来！这些接近疯狂的牛群正向着主角和那个女孩冲过来。然而此时因为意外的惊吓，女孩已失去移动避开的能力。爱情的力量令我们的英雄挺身而出，站在女孩的面前阻挡疯牛群的进攻！

这个BOSS战说难不难，说易也不容易。不难的地方在于

你们以后可不可以多介绍一些益智类游戏有助于儿童的发展，毕竟大多数掌机都在小孩子手中，而小孩子的钱在大人的手中，那些大人不喜欢小孩子玩那种打打杀杀的游戏。







只需用触控笔的点击解决一百只疯牛即可。不容易的地方是一旦失败就得从头再来一次，游戏机会只有一个。让牛群过于接近或是点击到突然出现的正在滑雪(？)的Rub Rabbits成员们都算失败。这里会出现的疯牛共有三种，除了普通的公牛只需点击一次即可令其消失外，还有需要点击多达8次才会走开的红色公牛，和最后需要点击一百下的BOSS公牛。红色公牛会在左下角显示的牛群数目为78时出现一次，此外牛群数到52时还会同时出现两只红牛，并且连续出现两次。最后的BOSS公牛体型庞大，所以移动速度缓慢，用不着害怕它。虽然在它的点击数只剩30的时候它会不断左右移动试图避开你的点击。不过这里它的移动顺序和速度都是固定的(先左再右再左地循环)，很容易掌握并顺利打倒它。

第三幕

清洁／キレイキレイ／Clean Up (爱情度+100)

劫后余生的女孩身上沾满了泥土，用你充满爱的温柔双手为她擦去那些污尘，回复她的美貌吧。

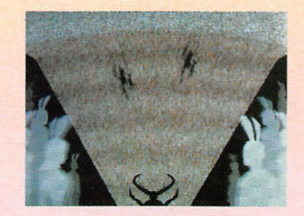
不知为何这个迷你游戏居然有三次游戏机会，虽然你不可能在这游戏中失败。Anyway，这个迷你游戏的方法很简单，就是用触控笔在女孩身上四个有污尘的地方来回擦。每当女孩移动了一次被擦的地方并发出“嗯”的声音时，屏幕上方的爱情度槽就会增加一小点。全部四处地方擦完并且爱情度槽满了的话就大功告成了。注意随着爱情度的增加，女孩的脸上也会现出迷人的红晕哦。

第四幕

因为参加了Rub Rabbits的表演后，更接近了梦中情人，所以我们的主角自然毫不犹豫地继续参加Rub Rabbits的疯狂演出啦！

蚁狮／アリチゴク／Antlion (爱情度+60)

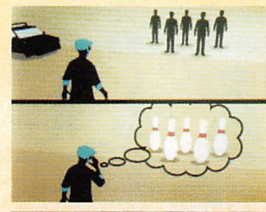
地上突然间出现了流沙坑！我们可爱的Rub Rabbits们正一个接一个地往下掉。然而更加危险的是，流沙的最深处还藏着吃人的蚁狮怪物！究竟该

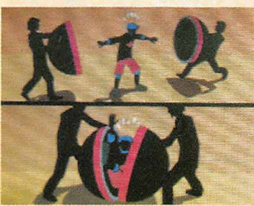


如何拯救他们逃离蚁狮的血盆大口呢？

这个迷你游戏同样是靠触摸屏幕来进行的。掉落流沙中的人会不断下陷，只需点着他们向上划动触控笔即可。需要注意的是这些人很懒哦，就算有你在帮他们也只会向上爬几步就不动了，得不停地连续划动才可以。此外从第三等级开始将出现胖子，他们的体重比较重，所以下陷的速度也更快。需要先帮他们上来。这个游戏不需要多少技巧，纯粹手快就可以了。

公车站／バスストップ／Bus Stop (爱情度+55)





在公车站等候的主角看着身旁整齐排列的Rub Rabbits成员时突然异想天开把他们想象成保龄球。谁知居然真的被两个Rub Rabbits成员装在球里面，开始真人保龄球赛！

这个令人哭笑不得的游戏操作和目标倒是相当简单，只需避开马路上行驶的车辆，击中对面的5人组令他们全部倒下即可。不过说起来容易做起来难，先不提游戏后期车辆的拥挤，就算有时只差一个就能击倒而不得不GAME OVER的场面也令人懊恼不已。马路上行驶的车辆分三种，第一种是公车卡车等大

高仁慧，辽宁省大连市甘井子区金桥高级中学
雪人：嗯，好说，今后我们会加强此类游戏的介绍！

型车辆，它们移动速度固定且之间间隔比较长。第二种是轿车型的小车们，它们的移动速度最快，堪称保龄球杀手。最后是偶然经过的摩托车，移动速度最慢。虽然表面上对我们来说没什么威胁，但和其他两种车辆配合起来的时候就很令人头痛了。游戏开始时点击右下角的主角一下他就会变成球。在没有击出去前在下方是可以随意乱动的。记住速度也是关键，如果太慢是无法击倒全部5人组的。

第五幕

独轮车／イチリンシャ／Monocycle（爱情度+55）

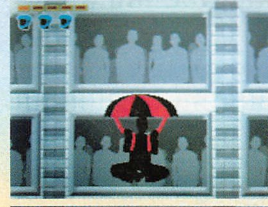


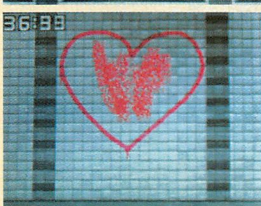


这个游戏就是考验玩家对触控笔的操作了。在两栋摩天大楼顶上骑着独轮车的超级演出！

游戏的方式很单一，只需沿着路线带领Rub Rabbits们顺利到达对面即可。不过由于路线的狭窄，进行过程中随便手一抖，后果就是传来“哇唔呀呀”的坠楼惨叫声，再加上还有30秒的时间限制，更是雪上加霜。随着等级的提高，道路也越来越复杂，细小容易掉落的地方也逐渐增加。进行这个游戏要求玩家眼明手不抖，眼睛只需盯着独轮车和地面接触的位置，其他地方不用管，30秒的时间其实是足够的。

涂鸦／ペイント／Painter（爱情度+60）





Rub Rabbits的领队给了你一个在大楼墙上涂鸦的机会！不过限制一样存在的。迷你游戏的规则就是避开空中掉落的Rub Rabbits们的同时成功完成所有的涂鸦。只能在限制的图形范围内涂鸦，一旦超越边界线就失去一次游戏机会。涂鸦的完成度是按一定比例来算的。就算不是每个地方都涂到，不过只要达到比例就算完成。另外空中掉落的Rub Rabbits们是有规律的，都是按照从左到右的顺序落下。按照顺序躲避的同时可以为另一边的图形涂鸦，别让时间白白浪费掉。这个游戏每个等级的时间限制为40秒。

第六幕

在Rub Rabbits的帮助下，主角终于鼓起勇气开口向那个女孩约会。然而事情真的会一下子变得一番风顺吗？

蝎子／サソリ／Scorpion（爱情度+35）

正当我们的新情侣漫步在街头进行第一次约会时，旁边





经过一辆有着蝎子标志的货车发生了事故。车子的后车厢被撞开，一大群恶心的蝎子铺天盖地地落到女孩身上。这个时候就需要你来英雄救美啦！

游戏方式也很单一，直接用触控笔点向那些在女孩背上四处乱爬的蝎子即可。不过如果让蝎子爬到女孩的颈部，又或是没点中蝎子反而点到女孩的背部时，就失去一次游戏机会。随着游戏的深入，会出现红色的小蝎子，速度更快。顺利通过这个游戏的窍门就在于趁蝎子们转身的那一瞬间点它们，因为蝎子的移动方式是先移动到一个地方，然后转身再移动。在转身的过程中它们的位置是保持不变的，正是我们瞄准的最佳时机。

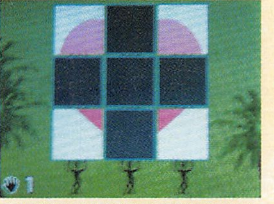
符号／サイン／Sign（爱情度+45）

约会的时候没有一些好玩的东西怎么可以呢！我们的Rub Rabbits们就为两个主角准备了一个古怪的符号游戏来增加一点约会时的欢快气氛。

进行这个游戏的方式就是仔细留意图片上的不同处，点击它令它翻一面，只要顺利组成一个心形的图案就能顺利过关。触摸屏幕左下方的数字代表能翻的次数。由于此游戏没







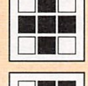
有时间限制，强烈建议各位翻之前先在脑中好好估计一下结果，别白白浪费机会。下面介绍一些图案的正确翻法作为参考。

由于图案全都是按照3乘3的9宫格式排列的，因此给每一格列一个数字的话就变成：

1	2	3
4	5	6
7	8	9

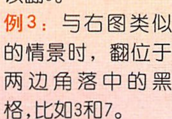
现在我们将■黑格设定为心形图案朝下的格，而□白色格则为心形图案朝上的。

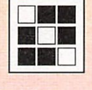
例1：解决方法是点击位于正中央5位置的黑格。



例2：遇到这种情况，翻最角落的黑格即可，右图中应该翻3。

例3：与右图类似的情景时，翻位于两边角落中的黑格，比如3和7。

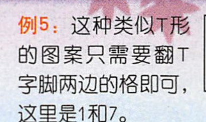




例4：这种类型也很简单，翻左右两边对应的黑格，4或6就可以了。

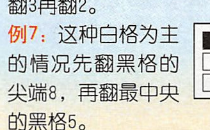


例5：这种类似T形的图案只需要翻T字脚两边的格即可，这里是1和7。



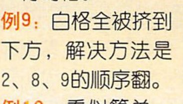
例6：遇到这种情况，应该翻独立在角落的两个白格，先翻3再翻2。

例7：这种白格为主的情况先翻黑格的尖端8，再翻最中央的黑格5。

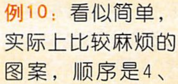


例8：黑格为主的图案，按照4、5、6的顺序依次翻中央那一行的格。

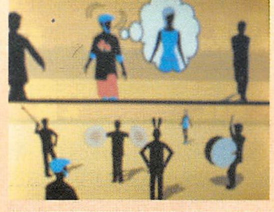
例9：白格全被挤到下方，解决方法是2、8、9的顺序翻。

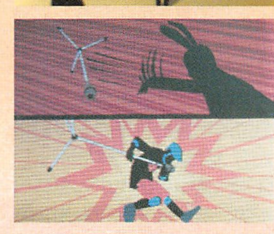


例10：看似简单，实际上比较麻烦的图案，顺序是4、6、2、8，当然反过来也可以。

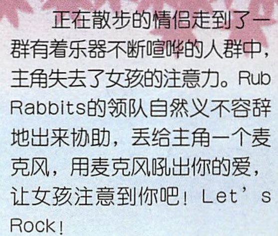


麦克风／マイク／Microphone
(爱情度+55)









正在散步的情侣走到了一群有着乐器不断喧哗的人群中，主角失去了女孩的注意力。Rub Rabbits的领队自然义不容辞地出来协助，丢给主角一个麦克风，用麦克风吼出你的爱，让女孩注意到你吧！Let's Rock！

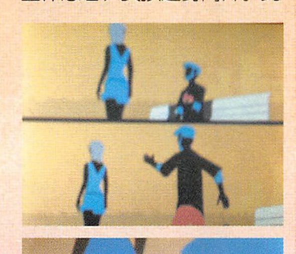
这个游戏恐怕是掌机史上第一个必须借用大吼大叫来过关的另类游戏了。

游戏的方式简单到不能再简单了，对着触摸屏幕左下方的麦克风大吼就可以了。吼什么内容随便你，对自己歌喉有信心的玩家不妨此时高歌一曲助兴，但是要求是一定要大声达到足够的分贝。游戏最初的等级不会有人来打扰你将声音传给所爱的人的，但是随着等级的提高，越来越多的人会出现演奏各种乐器影响女孩的注意力，这时你就非吼不可了。强烈建议各位千万别在半夜三更进行这个迷你游戏。

第七幕

牵手／ツナゴウ／Hands
(爱情度+100)

约会进行的相当顺利，气氛培养得很好。两人坐在长椅上休息后，女孩起身离开。此





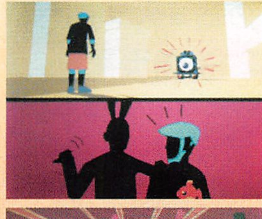


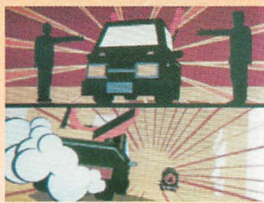
时赶快牵住她的左手，来一场浪漫的散步吧。

这个游戏的进行方式就是用触控笔点住女孩的左手，随着她左手的摆动轻柔地左右来回移动。散步途中会突然出现蜜蜂破坏这个甜蜜的气氛，这时就需要你用正义的触控笔来打掉它们了。蜜蜂一共会出现三次，且数量会越来越多。进展顺利的话，女孩脸上会泛起红晕，一边浅笑一边慢慢接近你，非常罗曼蒂克的游戏。

第八幕

驾驶／ドライブ／Drive
（爱情度+100）

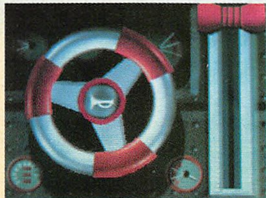






正当爱情的种子正要开始发芽的时候，情敌突然出现，驾驶着他的大卡车劫持女孩逃走。难道就这样坐看心爱的人被人抢走吗？不可思议的Rub Rabbits们适时出现，将一部“弹弓车”交给主角，街头车辆大乱斗现在开始！

和大多数赛车类游戏类似的是，触摸屏幕多了个方向盘和弹射开关。用触控笔点方向盘往左转车子就会转左，同样



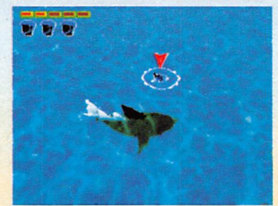
往右转车子就会往右。将街道上蓝色的Rub Rabbits成员们接到你的车上，再用弹射装置将其射出，这就是你对抗BOSS的唯一武器（人间大炮？）。一次最多能同时载5人，也就是说你的炮弹最多有5发，使用之后记得尽快补充。BOSS战一开始先避开其他车子，同时补充弹药。接近BOSS车后命中其两次即可打掉外壳，露出内部的机器手臂。这时再攻击其三次就能彻底破坏掉它。要注意的是这游戏有3分钟的时间限制，且BOSS除了会发射子弹攻击主角的车子外，还会突然撞击过来。最后要补充的小窍门就是使用弹射装置时别太用力，轻轻拉一下就放开即可。太用力拉的话会把“子弹”弹射得太远，反而不容易命中目标。此外方向盘中央的喇叭也是可以按的，虽然除了可以发出声音外一点作用也没有……

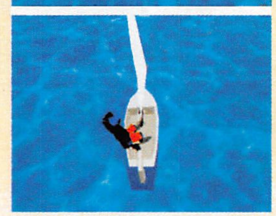
第九幕

小帆船／ヨット／Yacht
（爱情度+100）

顺利击毁情敌的怪物卡车后，我们的英雄救出了他的梦







中情人。两人一起坐着小帆船逃离情敌的魔爪，然而漂洋在海上的时候女孩不慎落水，不擅泳技的她需要你的再次援手！

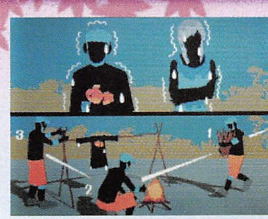
这个游戏只需要对着麦克风吹气，推进小帆船前进到达女孩处就可以把她救起。不过随着难度的递增，从第二级开始将出现恐怖的鲨鱼阻拦主角的救援行动。如果被鲨鱼咬到就失去一次游戏机会。为了伟大的爱情，不惧死亡的威胁前进吧！吹气的轻重直接影响到小帆船能前进距离的长短。特别是“一鼓作气”的吹法在必要时很管用。

第十幕

篝火／タキビ／Bonfire
（爱情度+100）

海上的天气变幻莫测，突然出现的暴风雨将主角们送到了一个不知名的小岛上，清醒过来的两人因为湿透的衣服而感到寒冷。身为男人的主角自然挺身而出找了些干木材燃起

已经好久不玩GBA了，感觉说的都像好久以前的事，这一年是不会再碰GBA了，一年后又不知是谁的天下，希望NDS能胜，因为很喜欢任天堂的游戏，都很耐玩，第一时间内不能买NDS很失望，但直到明年6月都不会有什么经济来源了，一千多元对我来说就是天文数字。唉！







火堆烘烤衣服，这时需要你来为女孩解开后背上的钮扣，这样她才能烤干衣服。

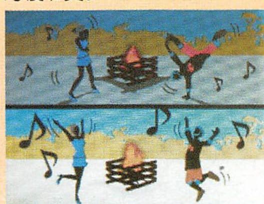
解开扣子比较简单，游标停留在正中钮扣位置上的时候用触控笔点中它即可，一共有5颗扣子需要解开。不过也需要多留意女孩是否感到寒冷，火焰会随着时间的推移逐渐变小，同时爱情度也会下降。因此每当上方屏幕的火焰变小的时候，应迅速点击左下方的火堆图标切换到火堆的画面，然后对着它快速左右移动触笔扇风助燃，等火堆变旺时再按左下角的女孩图标切换到女孩的界面，解开全部钮扣后游戏就顺利完成了。

第十一幕

舞蹈／ダンス／Dance（爱情度+45）

劫后余生的两人靠火堆驱除了寒冷。既然有着篝火这么好的气氛，一起来随着音乐来一场热舞吧！

既然同是SONIC TEAM的作品，《愿为你而死》中自然也少不了类似《太空频道》系列中的舞蹈迷你游戏啦！这种看似简单的舞蹈动作指令的输入游戏，实际上对玩家的音乐感和节奏感都有很高的要求，已经有不少玩家卡在这个小小的游戏上了。其实游戏的方式相当简单，首先女孩会演示一遍动作，玩家需要做的就是配合节奏和她再做一遍同样的动作即可。女孩在做出动作的时候会用英语喊出对应的名称，包括全部6种动作在内：上(Up)、下(Down)、左(Left)、右(Right)、转身(Turn)和火焰(Fire)。正确的游戏方式就是先默记下女孩演示的动作顺序，然后配合节奏（比如背景音乐）点击触摸屏上对应的按键。其中左下角的旋转箭头代表转身，而右下方的火焰符号代表火焰。由于节奏有快有慢，利用背景音乐来区分会是一个不错的选择。游戏等级的提高会令动作更为复杂难记。其中游戏等级为双数的大都为快节奏，而单数的大都为慢节奏。



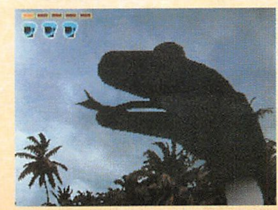


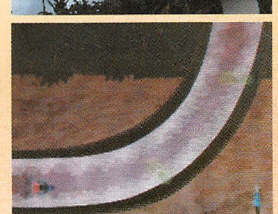
蛇／ヘビ／Snake（爱情度+45）

正沉浸在这两人独处的幸福世界中的主角突然被一只巨大的蛇给吞下了肚。总不能就这样成为巨蛇的晚餐吧？趁胃酸还没把主角消化前，快点逃出来吧！

这是一个相当直接的迷你游戏。玩家所要做的就是避开蛇胃中绿色胃酸的腐蚀，顺利从右上方巨蛇的口中逃出，一旦被胃酸碰触到就失去一次游戏机会。巨蛇胃酸的移动顺序都是有规律可查的，大都为固定时间的左右移动，很容易就能躲开。随着游戏等级的提高，蛇会弯曲它的身子造成更多的弯道，同时胃酸的数量也会不断增加。从第五等级开始出现巨大的绿点，它会不停地缓慢移向主角，相当于没有数字的时间限制。这个游戏的难度并不高。

搜索者／サガシモノ／Seeker（爱情度+45）





在海边浪漫散步的女孩因为摔倒掉落了不少东西在沙滩上，柔软的沙子很快地遮盖了这些物品的所在位置。现在就得由你找出丢失的物品，哄哄她令她开心起来！

游戏的方式就是用触控笔在看似一无所有的沙滩上划动，如果有经过物品的话就会传来特殊的金属音效并且有细小的亮光提示玩家物品的所在地，知道大概的位置后就用触控笔





来回地猛烈划动除去沙子。找到物品后女孩会告诉你是否正确，如果和上面屏幕所显示的物品不一样，那么就得重新再找。一片沙滩上同时有三个以上的物品存在，它们和女孩所要找的物品往往非常相似，区别在于形状、颜色、花纹等方面，哪怕有一个方面对不上号都不可以。进行这个游戏除了考验玩家的眼力外，更需要运气。有的时候找出物品并不难，然而能否在时限内完成就是另一回事了。在此强烈推荐玩家使用NDS自带的触摸指套来进行这个游戏，或是其他接触面更为宽大的器具，因为触控笔的接触范围相当有限，使用它来清除沙子的话需要来回划动多次，会非常吃力。比较粗的笔帽或是一些塑料制品都可以，注意别弄伤NDS的触摸屏幕就好。

第十二幕

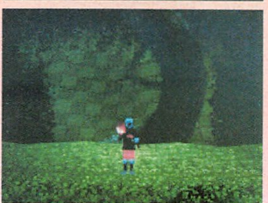
植物／ショクブツ／Plants
(爱情度+100)

正当主角幸福地与她独处聊天时，荒岛上一个不知名的异形植物向女孩伸出了魔爪，女孩被恶心的蔓藤触手给卷走，身为护花使者的主角又怎么能坐视不理呢？手中高举着唯一的武器——火把，主角再次为了爱情挑战邪恶(好像夸张了点，汗)。

既然身为BOSS，这个异形植物自然没那么容易一下被摆平。首先需要对付的就是它的蔓藤触手。每当它的蔓藤触手笔直一条线抽打在地面上的时候，用触笔控制主角靠近，就能自动点火烧燃它。烧毁6根蔓藤触手后就得面对这个植物的第一朵花，趁它嘴巴张开的空隙扔进相应数量的火把就能摧毁它，如果在这怪物嘴巴合上的时候扔，火把会反弹回来伤到自己。第一朵花需要扔10个火把才能烧毁。第二轮的战斗难度会增加，一样是得烧掉6根蔓藤触手，不同点在于这一次上方会有火球掉落，烧蔓藤触手的同时要避开火球的骚扰。它的第二朵花需要扔进15次火把才能烧毁。最后一轮更为麻烦，火球的掉落会更加频繁。好在这一次只需要烧掉4根蔓藤触手即可。第三朵花会卑鄙地用女孩来当挡箭牌，扔火把时除了考虑到它嘴巴开合的时间外，还得计算到如何避开女孩移动到它面前的时机。需要扔15个火把才能彻底解决这个怪物。

进行这个迷你游戏最重要的一点就是耐心。特别是面对怪物花的时候，玩家需紧记此时是没有时间限制的，也就是说你完全可以趁它嘴巴张开时扔一个火把，等下次张开时再扔一个。这个最保险的方法可避免被反弹的火把烧伤。另外反弹时只算一个火把的伤害。比如你趁怪物嘴合上的时候一次性扔了9个火把过去，反弹时只会算作一个，你只会损失一次游戏机会而已，必要时可利用这一点。



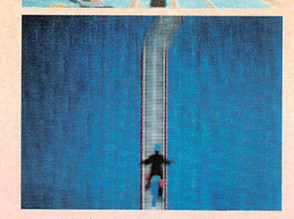


第十三幕

甜蜜荒岛冒险的第二天，一架直升机飞到主角们所在的无名小岛上，然而这并不是来救援的救星，而是另一次情敌出现抢走女孩。追是非追不可，不过用双腿又怎么能追上直升机呢？正当主角陷入无助的绝望时，Rub Rabbits的领队及时出现，指点主角一个宝箱。打开宝箱后的主角得到了传说中那最神奇最强大最无敌的装备——独轮车！？

追踪／ツイセキ／Chaser
(爱情度+100)





这个迷你游戏类似之前的独轮车游戏，不同点在于路线更为复杂，且屏幕界面会不断向上移动，途中更有不时出现的鲨鱼跃出水面袭击主角，令难度大大增加。进行这个游戏

某次唱《爱一个人好难》时，最后一句本是“爱一个人好难”，结果偶一走神，唱成了“上边角栏好难”，全班狂晕。
吴珂，湖北省咸宁市烟草专卖局

的窍门类似之前的独轮车游戏，只需将注意力集中在独轮车和路面接触的那一点上，骑在车上的主角怎样移动都不会去理会。只要着陆点始终保持在路面上，就不会有掉下去的危险。接下来需要注意的就是鲨鱼的跃出，这也是有规律可循的。通常鲨鱼都是袭击最上段或最下段，可通过观察其游动的时间来推算出大概的出现位置。最后一点，从第三等级开始会出现弹板。被弹板弹上高空后最好不要再移动，否则落地时会出现偏差掉下去。

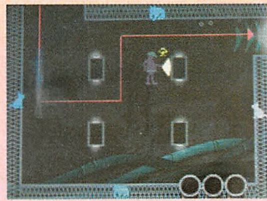
第十四幕

我们的英雄们骑着那万中无一的千里良驹，啊不，是独轮车，以极其潇洒的姿势一字排开停在恶魔的黑暗城堡前。敌人就躲藏在城堡的最深处。这时应该掏出你的吸血鬼猎人之鞭(如果有的话)，潜入城堡英雄救美吧！

潜入／センニュウ／Steal
(爱情度+100)

这个迷你游戏的目的就是躲开警卫的灯光秘密潜入到达目的地。Rub Rabbits们的行动路线是固定的，在触摸屏幕上会用红色线来表示，我们无法对其作出任何更改。不过，





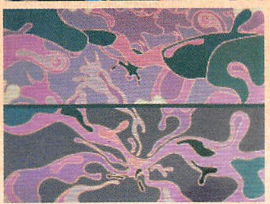
我们能做的就是利用上下左右在四个方向的猫咪们来吸引警卫的注意力，把他们的灯光从Rub Rabbits们的行进路线上移开。猫咪每被点中一次，所有的警卫都会向着它所在的方向照过去。需要留意的就是猫咪点过一次后不能马上再点，必须改点其他方向或是一定时间过后才能再点原来的那只。也就是说同样的方向警卫不会连续注意两次，中途必须用另一个方向或是等待一段时间后才能吸引它们的注意力。

第十五幕

顺利潜入城堡的主角还是被情敌给发现了，误入陷阱后被吸入了噩梦气体，昏昏欲睡中以往的噩梦再次重现。

噩梦／ナイトメア／Nightmare
+噩梦2／ナイトメア2／Nightmare2
+噩梦3／ナイトメア3／Nightmare3
(爱情度+100)





这个迷你游戏就是以往三个BOSS战加强版重现。不仅敌方角色普遍被强化过，而且最大的难点在于这个游戏要一次性打通三个噩梦才算过关。如果玩家在任何一个噩梦中不幸失败，那一切就得全部从头再来！

果然不愧是噩梦之名，一开始的疯牛群游戏中我们原本美如天使般的女孩就成了小恶魔，有着牛角和可爱的小尾巴。疯牛群一开始就是需要点击8次的高级公牛，且牛群原本的顺序和出现位置全都有了变化。不过其他方面基本没变，最后的BOSS公牛还是一样地差劲，也是只会在剩余点击数为30的时候左右移动而已。

驾驶的迷你游戏变化也不太大，除了BOSS车的两种形态外都需要打击三次才能打倒。

最后的噩梦3明显难度提高，从第一朵花开始就不断有火球掉落袭击主角，且这次是上中下每个地方都有可能被攻击到的全方位攻击。另外需要投掷火把的次数也各增加了5次之多。能给大家的经验就是小心小心再小心，因为一旦失败就得从噩梦1重新开始！

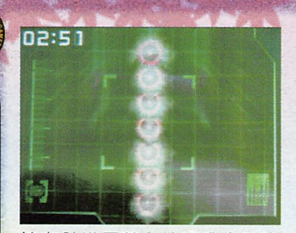
第十六幕

从噩梦中清醒过来的主角发现情敌正劫持女孩站在他面前，爱情的力量令主角挣脱束缚。然而此时情敌发动他巨大的丑恶机器人，难道主角要用血肉之躯和金属机器人战斗？不用担心，我们可爱的Rub Rabbits们再度及时出现，主角驾驶着由Rub Rabbits送来的超级机器人，和情敌展开一场死斗。Super Robot，GO！

最后的战斗／ラストバトル／Last Battle(爱情度+100)

摧毁敌方机器人的飞弹攻击，然后反击，这就是这个迷你游戏的规则。首先要用触控



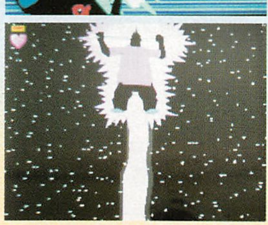


笔在触摸屏幕上按照敌方飞弹飞行的顺序划过，在它们爆炸前摧毁它们。飞弹的爆炸时间大约为3秒，基本上飞弹的顺序是可以预测的，比如敌方放出的飞弹呈上、中、下三颗的姿态飞过来，那么靠近后飞弹的顺序就是上、中、下三大排，通过预测飞弹的顺序有助于及时消灭它们。敌方机器人放完飞弹后就会靠近，此时需要划的是那些黄线。记住如果按照笔划顺序一笔画完全部图形可给予对方重创，这一点很重要。从对方机器人第二次靠近后，它就会卑鄙地用抓住女孩的手来当挡箭牌。此时误点中这只手的话它就会停在画面上阻挡你继续伤害BOSS，无形中造成时间的浪费，因此要尽量避免点中那只从旁边出现的手。在3分钟的时间限制里令上方屏幕中BOSS的血槽到达0就是我们的胜利。在此推荐玩家使用NDS自带的触摸指套来进行这个游戏，或是其他接触面更为宽大的器具，因为触控笔的接触范围相当有限，很难在3秒的限制中摧毁全部飞弹。

第十七幕

虽然情敌的机器人被打败，不过他还有最后一个绝招，就是用毛巾摩擦他的莫西干头放出电击来攻击主角(好恶搞的招数)。难道主角只能束手以待吗?只见我们的英雄缓缓摘下从不离头的帽子，露出他头发的真面目——原来也是一个莫西干头！于是，一场毛巾摩擦





莫西干头VS毛巾摩擦莫西干头的世纪恶搞对抗赛开始了！

最终的战斗/ファイナルバトル/Final Battle(爱情度+100)

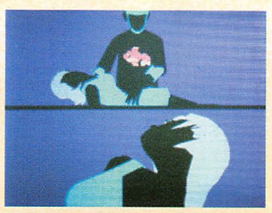
这游戏的规则非常简单,用触控笔左右沿着主角头上的毛巾划动,从而制造出电流。最终目标就是用更为强大的电流将情敌的电流反射回去!这个游戏没有多少技巧可言，唯一的要求就是左右划动的速度一定要快，否则只会被对方的力量压倒。对玩家的腕力是一个考验。

第十七幕

虽然情敌被彻底打败，然而不死心的他趁主角转身的时候发动最后的阴险暗算。目睹这一切的女孩奋不顾身地为主角挡下了这一击。难道一切就要这样以悲剧来结束么?曾经和女孩相处的每一幕在那一瞬间涌上主角的脑海里。不！决不能放弃！用你的爱唤回她的生命吧！

爱的接触/キセキ/Magic Touch(爱情度+100)

这是一个以人工呼吸为题材的迷你游戏。虽然难度并不高，但不知道游戏方法的话也不太容易通过。人工呼吸的第一个步骤就是按摩心脏，每当上端屏幕一排排心形标志通过正中央的大心时，就用触控笔点击一下女孩的心脏，这样就能增加爱情度。由于爱情度是会随着时间的流逝而不断减少的，因此要求玩家点击心脏的时间要尽量准确，有一定节奏的。人工呼吸的第二步是口对口地吹气，和心脏按摩类似，上屏幕一排排的气团符号经过口形图案时，玩家就得对着麦克风吹气，记住吹气时时间别吹得太长,否则系统会认为你操作失误,不增加爱情度反而倒扣一些！最后的步骤是对抗突然出现的死神，死神出现时会不断吸走爱情度，因此需要尽快不停点击它令它消失。只要反复进行上面三个步骤令爱情度达到最高时就会发生爱的奇迹——女孩终于苏醒了过来！





美满结局

经历了生死考验,相爱的两人终于冲破阻碍走到了一起。在Rub Rabbits的提醒下,女孩回忆起从前小时候也曾受到一个不知名的男生帮助,原来当时的那个男生正是现在的主角。看来他们的再次相遇正是上天注定的。于是,真相大白后两人拥抱在一起,他们爱的光芒照亮了整个地球。疯狂的大冒险,也到此画下了圆满的句点。

《PG》中每期都有NGP纪念堂，我很喜欢这个栏目。一来我是铁杆格斗迷；二来PG中加入一丝新鲜内容，毕竟国内NGPC是冷门机种，拥有率有限，所以大家才感到有趣。但光是文字也很枯燥，能不能在光碟收录些NGPC的游戏录像。



全隐藏要素揭秘

★通关追加一

故事模式通关一次后，游戏追加困难模式(Hard Mode)、音效测试模式(标题选项左右两边的音箱)、身体部分02和03两个图案。

★通关追加二

顺利完成困难模式一次后，游戏追加地狱模式(Hell Mode)、头部图案的17、19、20和21号，身体部分的21号图案和脚部的13号图案。

★与GBA联动

《愿为你而死》和SONIC TEAM过去在GBA上的作品之间有联动。同时在NDS上插入对应的GBA卡带和《愿为你而死》，再启动游戏进入《愿为你而死》的游戏中时，系统就会提示你追加了新的隐藏要素。这些GBA卡带不论是日版、美版或是欧版，都可以追加隐藏要素。

第17号头部图案需要《索尼克A》《索尼克A2》
第18号头部图案需要《索尼克A3》
第19号头部图案需要《魔法狂热气泡》
第20号头部图案需要《索尼克弹珠派对》或是《啾啾火箭队》
第21号头部图案需要《索尼克大乱斗》或是《太空频道5》

需要注意的是这些隐藏要素即使没有和GBA卡带联动也能获得！方法就是完成地狱难度的故事模式一次。

★录制语音

在标题界面同时按下方向键上的↓和Y键，就可以录制1.5秒的声音。同时背景音乐的间隔之间就会添加上你刚才所录制的声音。如果想马上就听的话应该同时按下方向键的↓和X键就可以播放了。播放的时候同时按↘和X键是加速，同时按↙和X键则是放慢。

★标题画面图案的改变

游戏中将OPTION的语言改变成英语，即可在标题界面看到美版卡带外壳包装上的女性形象。如果将语言改成日语，则可看见标题界面上的女性形象换成日版卡带外壳包装上的图案。

★删除存档

在游戏的标题界面中同时按下SELECT键、START键和方向键的↑之后系统将会询问你是否要删除存档，此时选择确认即可彻底地令原存档消失。

★会发音的字幕

在完成故事模式之后的工作人员列表中，用触笔点击每一段字体都会发出不同的声音，非常有趣。

★祝你生日快乐

如果你开机运行《愿为你而死》的这一天正好是你设定在NDS内的生日日期的话，就会收到女孩的祝你生日快乐的祝福。

全60只隐藏兔子所在位置列表

在《愿为你而死》的每个迷你游戏的开篇画面中，都隐藏着一些蓝色兔子，它们都可以在触摸屏幕上用触控笔点击相应的地方来找到。通常是毕竟明显的地方，比如主角身上的金鱼图案等。这些蓝色兔子取得数量的多少直接关系到マニアックManiac模式中女主角服装配件的获得。

序号	所在关卡	具体点击位置
1	金鱼/キンギョ/Goldfish	触摸屏幕左下角，男人胃中的金鱼
2	跳伞/パラシュート/Parachute	最下方的飞机
3	蜡烛/ロウソク/Candle	触摸屏幕上半段，蜡烛的火焰
4	蜡烛/ロウソク/Candle	触摸屏幕下半段中央部份，挥舞着的手臂
5	推车/カート/Cart	触摸屏幕下半段的推车
6	疯牛群/アバレウシ/Bull	触摸屏幕上半段，男女主角旁边的大公牛
7	疯牛群/アバレウシ/Bull	触摸屏幕下半段，男主角衣服上的金鱼图案
8	清洁/キレイキレイ/Clean Up	触摸屏幕上半段，主角左手拿的白布
9	清洁/キレイキレイ/Clean Up	触摸屏幕上半段，主角右手拿的白布
10	清洁/キレイキレイ/Clean Up	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
11	蚁狮/アリチゴク/Antlion	最下方的蚁狮
12	公车站/バスストップ/Bus Stop	触摸屏幕上半段，左边持球壳的摩擦兔成员
13	公车站/バスストップ/Bus Stop	触摸屏幕上半段，右边持球壳的摩擦兔成员

PG

极上攻略

愿为你而死详细攻略

序号	所在关卡	具体点击位置
14	公车站/バスストップ/Bus Stop	触摸屏幕下半段，身在球中的主角
15	独轮车/イチリンシャ/Monocycle	触摸屏幕下半段的太阳
16	涂鸦/ペイント/Painter	触摸屏幕上半段，主角手中的涂鸦喷剂
17	涂鸦/ペイント/Painter	触摸屏幕下半段，右边角落里的摩擦兔成员
18	蝎子/サソリ/Scorpion	触摸屏幕下半段，左边最大的蝎子
19	符号/サイン/Sign	队伍中第一个人
20	符号/サイン/Sign	队伍中第二个人
21	符号/サイン/Sign	队伍中第三个人
22	符号/サイン/Sign	队伍中第四个人
23	符号/サイン/Sign	队伍中第五个人
24	符号/サイン/Sign	队伍中第六个人
25	符号/サイン/Sign	队伍中第七个人
26	符号/サイン/Sign	队伍中第八个人
27	符号/サイン/Sign	队伍中最后一个人
28	麦克风/マイク/Microphone	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
29	牵手/ツナゴウ/Hands	触摸屏幕上半段，女孩的左手
30	牵手/ツナゴウ/Hands	触摸屏幕下半段，女孩的左手
31	牵手/ツナゴウ/Hands	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
32	驾驶/ドライブ/Drive	触摸屏幕上半段的车牌
33	驾驶/ドライブ/Drive	触摸屏幕下半段，车子排出的废气
34	小帆船/ヨット/Yacht	触摸屏幕上半段，主角衣服上的金鱼图案
35	小帆船/ヨット/Yacht	触摸屏幕下半段，掉入水中的女孩
36	小帆船/ヨット/Yacht	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
37	篝火/タキビ/Bonfire	触摸屏幕上半段，女孩衣服上左边的扣子
38	篝火/タキビ/Bonfire	触摸屏幕下半段，主角头上的汗珠
39	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕上半段，主角衣服上的金鱼图案
40	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕上半段，第一个音乐符号
41	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕上半段，第二个音乐符号
42	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕上半段，第三个音乐符号
43	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕上半段，第四个音乐符号
44	舞蹈/ダンス/Dance	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
45	蛇/ヘビ/Snake	触摸屏幕下半段，蛇的头部
46	搜索者/サガシモノ/Seeker	触摸屏幕上半段的夕阳
47	搜索者/サガシモノ/Seeker	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
48	植物/ショクブツ/Plants	触摸屏幕上半段，左边蔓藤触手的最末端
49	植物/ショクブツ/Plants	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
50	追踪/ツイセキ/Chaser	触摸屏幕下半段的独轮车
51	潜入/センニュウ/Steal	触摸屏幕上半段，左边被照到的猫咪
52	潜入/センニュウ/Steal	触摸屏幕下半段，被右边警卫所照到的猫咪
53	潜入/センニュウ/Steal	触摸屏幕下半段，被左边警卫所照到的猫咪
54	噩梦/ナイトメア/Nightmare	触摸屏幕上半段的主角
55	噩梦2/ナイトメア2/Nightmare2	触摸屏幕上半段的主角
56	噩梦3/ナイトメア3/Nightmare3	触摸屏幕上半段的主角
57	最后的战斗/ラストバトル/Last Battle	触摸屏幕上半段机器人的头部
58	最后的战斗/ラストバトル/Last Battle	触摸屏幕下半段，主角衣服上的金鱼图案
59	最终战斗/ファイナルバトル/Final Battle	触摸屏幕下半段的主角
60	最终战斗/ファイナルバトル/Final Battle	触摸屏幕下半段的情敌

有时我也想过，游戏是什么？是“平均值”还是“相似体”，游戏就要独特，游戏就是不同寻常。而更重要的是平等的态度，给任何不同年龄，不同形象的人以同样的机会，因为有些事情的结果，是当事人心灵选择所定，而有些事无可选择，择不由心，心不由已。



全物品图案获得方法

◆ 脚部图案

编号	入手方法	编号	入手方法
1	初期自动拥有	8	找出31只蓝色兔子
2	找出2只蓝色兔子	9	找出41只蓝色兔子
3	找出4只蓝色兔子	10	找出51只蓝色兔子
4	找出7只蓝色兔子	11	完成困难难度的故事模式一次
5	找出9只蓝色兔子	12	获得170颗星星，找到55只蓝色兔子
6	找出11只蓝色兔子	13	完成地狱难度的故事模式一次
7	找出21只蓝色兔子		

◆ 身体部分图案

编号	入手方法
1	初期自动拥有
2	完成普通难度的故事模式一次
3	完成普通难度的故事模式一次
4	收集10颗星星
5	收集15颗星星
6	收集20颗星星
7	收集30颗星星
8	收集50颗星星
9	收集75颗星星
10	收集100颗星星
11	收集130颗星星
12	收集170颗星星
13	收集全部182颗星星
14	获得100颗星星，找到30只蓝色兔子
15	获得100颗星星，找到35只蓝色兔子
16	获得100颗星星，找到40只蓝色兔子
17	完成困难难度的故事模式一次
18	完成困难难度的故事模式一次
19	获得170颗星星，找到55只蓝色兔子
20	获得全部182颗星星,并找齐全部60只兔子
21	完成地狱难度的故事模式一次

◆ 头部图案

编号	入手方法
1	初期自动拥有
2	找出1只蓝色兔子
3	找出3只蓝色兔子
4	找出5只蓝色兔子
5	找出6只蓝色兔子
6	找出19只蓝色兔子
7	找出29只蓝色兔子
8	找出39只蓝色兔子
9	找出49只蓝色兔子
10	找出59只蓝色兔子
11	获得100颗星星，找到30只蓝色兔子
12	获得100颗星星，找到35只蓝色兔子
13	获得100颗星星，找到40只蓝色兔子
14	完成困难难度的故事模式一次
15	完成困难难度的故事模式一次
16	获得全部182颗星星，并找齐全部60只兔子
17	与GBA联动或是完成地狱难度的故事模式一次
18	与GBA联动或是完成地狱难度的故事模式一次
19	与GBA联动或是完成地狱难度的故事模式一次
20	与GBA联动或是完成地狱难度的故事模式一次
21	与GBA联动或是完成地狱难度的故事模式一次



文/PMGBA、Hide4eve
编/雪人

NDS

NINTENDO	ACT	对应触笔
2004.12.2	4800日元	1-6人用

期待已久的NDS终于推出了，既然是老任的产品，当然就少不了他的招牌游戏：Pokemon。而这款《口袋妖怪冲刺》就是NDS上第一款口袋系列的游戏，是和日版NDS同时推出的作品，虽然不是正统的口袋RPG游戏，不过既然敢放在首发日发售，相信老任对其还是有一定期望和自信的。

本作是一个类似赛车类型的游戏，但却不同于以往的赛车类作品，而是将NDS特有的触摸笔功能完全应用在赛跑上，玩家需要用笔在下屏幕来回的划动来控制赛跑，这样的操作方式是不是觉得很新颖呢，对于厌倦了传统B键加速方式的朋友们来说，应该算是非常大的创新吧。此外，本作还能与GBA的《口袋妖怪绿宝石》完全互动，能够接上绿宝石卡带将原游戏中的妖怪进度资料读取至本游戏中，而资料中的妖怪则将化身为赛道，如此一来令赛道的种类和可玩性将大大的提高了。本作同样也支持一卡多人的无线通信对战，可以和好友们一起享受赛车比赛的乐趣。好啦，不多罗嗦啦，现在就进入正题，拿出你NDS的笔来，我们开始吧。

基本操作



开机选择执行本游戏后，闪过老任的大标志，然后一个大大的皮卡丘形状的热气球渐渐升起来，可爱的小皮卡丘从里面跳出来跑到你面前（第一次游戏时这个开机动画是不能跳过的），标题出现在上面的屏幕里，下面的触摸屏是小皮卡丘，你可以用笔触摸它的耳朵、手、脸蛋和尾巴（有点养宠物的感觉，可惜只不过是一个开机界面罢了）选项出现，左边的红色气球是进行单人游戏，右边的蓝色气球是进行联机多人游戏，右下角的黄色扳手是工具栏。工具栏里有3项选择，从左到右依次是：

1、方向逆行：会使游戏里宠物行走的方向和你输入的方向相反，绝对是一个"考验"玩家的设计。

2、重置记录：不知道设计来干什么，偶第一次不知道按了试一试，结果偶的第一名的记录就……奉劝大家没事别乱按这个玩……

3、问号，暂时还没解开，看来老任隐藏了很多功能，也许这就是传说中读取绿宝石资料的互动功能。

第一次进入单人游戏时，会强制进入一个一共有5关的教学模式，系统会一项一项的教你（在上面的屏幕有文字提示和解释，不过是日文的罢了），还算是蛮体贴的设计。

—— 游戏方法 ——

简单地说，就是使用笔控制皮卡丘按照顺序通过路面那些精灵球的标志，以最快的速度按顺序通过所有精灵球的就是冠军，有点类似赛车游戏。此外还可以撞对手，但是好像并没有什么明显的作用。

—— 游戏中各按键的作用 ——

在选择项目的时候可以使用方向键或用笔，A键是确定，B键是退出。

在进行游戏时除了开始键（START）和开关键（POWER）外其他按键没有任何作用，开关键就不用多说啦；开始键当然是暂停游戏啦，而且会出现菜单：

1、继续开始游戏
2、重新开始这场比赛
3、退回上一页
4、退回主标题

右下角还有一个工具选单，进去后又有2个选项：

1、宠物行走方向和输入方向相反，这个功能在主标题的工具栏里也有。



2、关掉背景的灯光（不知道设计来干嘛的，因为关掉后黑糊糊，根本看不到任何东西）。

游戏说明

—— 上方游戏屏幕图解 ——

这是上面屏幕在进行游戏时的图，像个雷达似的，位于右下角皮卡丘（就是玩家）边的6th代表了现在的名次，左下角的是排在你前面的对手，右上角是前3名的名字和资料，左上角的是赛道的名字，中间的雷达可以看到自己的位置（雷达中心点）和周围一定的距离内的精灵球的分布，有4个绿色箭头指着的就是我们下一个必须去的目标，另外雷达上的精灵球标志会不停的发出有顺序的闪光（如雷达里右下角的那2个球），这个顺序代表了比赛的顺序，因为比赛中必须按着顺序走，已经走过了的精灵球会在雷达上消失，最下面的那一栏显示的是全部精灵球之间相差的位置，如第三个和第四个之间分开的范围比较大，说明所需的路程也比较远，这里也可以看到所有的选手分别相距的路程和距离每个精灵球的大概位置。在雷达里比较难掌握的是现实的地面环境，因为雷达只会显示精灵球、自己的位置、路上辅助的物品，但不能分辨出路面环境，路面环境只能在触摸屏中看到，所以两个画面必须兼顾才有可能胜出哦！



—— 下方触摸屏图解 ——



如图，这是游戏时触摸屏的画面，右上角的是比赛开始后已经经过的时间，右下的2代表的是已经通过的球个数，10代表的是一共必须通过的球数，画面中间红色的箭头指的是下一个必须去的精灵球的方向，但是往往太过于依赖箭头的方向更容易吃亏，因为它指的是直线，而我们要过去的话必须应用很多方法的。地上的精灵球图案就是我们必须通过的目标，这个是已经通过了的，所以是绿色，没通过的是白色，走到不正确顺序的球会闪一下红光并显示出一个大大的红叉！另外每次通过精灵球时屏幕会显示出还剩多少个精灵球的字样和你到达这个球时和在上一个球时的时间差。屏幕右左边有个小卡比的头像，那是说明选手小卡比在那个方向，不过是相距的比较近才会出现这个头像的，太远了就不会显示，左下角的是我们现在的速度，我目前的最高记录是100，不知道还能不能升高。屏幕中间那些虚影就是笔在屏幕上划过的痕迹。只看触摸屏的话是绝对会迷路的，因为红色的箭头是不足够让你去找下一个地点的，一定要参考上方屏幕。

游戏教学

◆教学第一关◆

教你怎样操作行走，用笔划着走，皮卡丘就会根据你输入的方向和路程行走，你划动了多远它就会走多远的距离，所以必须不停的划动（会不会损害屏幕啊？）



↑森林阻碍，走的好辛苦。



↑河水，快要沉了。

◆教学第二关◆

主要是让你知道不同场地的作用，只有在普通道路时速度才可以达到100，但是经过草地、沼泽、森林、沙漠、河水（河水分为浅水和深水，淡蓝色的是浅的，深蓝色是深水）时行走的极限速度都有不同的：**森林：53、沙漠：47、沼泽：29**，而且呆久了会沉下去，沉下去后自动回到最近的岸边（吃了可以在特定地形里维持速度的物品后速度可以不减，还可以一直站在上面）。**浅水：47、深水：6**，呆久了也会沉的，然后回到最近的岸边。

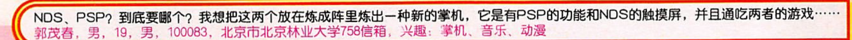


以上是教学关里体验到的，而正常游戏后会遇到的场地还有：**雪地：82、石地：71**

熔炎：超高温度，一进去后会被烫的跳起来，如果跳起来后掉进中心了会回到最近的岸边。

裂缝：进去后就掉下去啦，重新回到最近的岸边。

斜坡：某些地段会比旁边的地方高起来，从而造成了这样斜坡，可以从高处滑到低，却不



可以从低处爬回上来。

◆教学第三关◆

教你如何应付第二关里所遇到的情况，也就是如何利用路边的辅助物品「チップ」来辅助过关。物品是不会移动的，它只是摆放在地面上的，颜色和标志不同，另外上方屏幕显示出来的颜色也是不一样的，只要你从物品上经过就可以取得。以下是物品图案：




↑乘龙以工具形式出场。

森林：图案是一棵树的方块，深绿色，通过后会得到保护膜，过相应的地形时速度就不会下降，不变（下同）。

沙漠：图案是一块梯形的方块。

沼泽：图案是一片荷叶似的方块。

深水：乘坐乘龙过去。

另外已发现的除了教学以外的场地和辅助物品有：

草坪：小草图案，浅绿色。

雪地：雪花图案，浅蓝色。

石地：岩石图案，灰色。

熔炎：火焰图案，红色，不使用的话是不能进入的。





需要注意的是物品和乘龙都是无限的，所有选手都能使用，所以不需要争夺，物品也没有使用的时间限制，在拿到新的物品前旧的会一直保留，当拿到物品后进入到所对应的场地后，宠物的速度不会减慢，依然可以维持100。

右边的图就是使用了沙漠物品后在沙漠上行走的状态，会有一个圆圈包着我们，左上方也有我们具有的物品的标志。

◆教学第四关◆

教你如何使用热气球，如图，地面有个洞，那就是地鼠的洞穴啦，只要经过那个洞，就可以拿到气球，每拿一次，地鼠就伸出脑袋再放一个新的气球上去，所以是可以拿无限次的，但每



次拿到后只可以使用一次，不过并不是要求一拿到就必须马上使用的，也是没有时间限制的，可以先拿着，等到真的需要用的时候再使用。

气球上升使用方法：用笔在右边或左边有红色的RISE字样的地方上下划动一下就可以乘坐热气球啦。



上图就是使用气球后的画面：在RISE字样上下划动后上方屏幕的雷达暂时出现雪花现象，地面的图像逐渐模糊，触摸屏中出现皮卡丘热气球，把我们的主角升到了空中。最右边的就是使用后并升到最高点的画面，原来看似错乱的地图在天上望下去却会有意想不到的PM图案！而上方的雷达显示的就是我们下一个目的地，然后我们必须在触摸屏中找出和上方给出的一样的地方，当然升上去后的移动也是利用划动笔，而且乘坐气球是没有时间限制的，随便你飞多久都行，不过为了赢得比赛，还是赶快找我们的下一个目标然后继续前进吧。

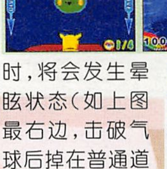
气球降落的使用方法：和起飞一样，用笔在左边或右边有蓝色的DIVE字样的地方上下划动一下，气球就会快速的降落下去，一边降落一边可以调整降落的位置，降落的位置就是皮卡丘在地面上的影子的位置。

◆教学第五关◆

依然是教你有关气球的知识，不过这关是教有关降落时的知识（感觉有点浪费，因为从第四关的教学就可以推测了）。降落时需要注意的是：不能直接降落在森林里。当然也不能降落在深水里啦，否则都会回到你降落前的那个气球状态中，让你重新选择地方降落。另外还教你如何争取时间加速降落，就是使用笔点击降落时主角背着的那两个气球，而且击破一个或者两个都击破在不同的场地会有不同的效果的喔。（如下图）

不过，击破气球后如果着陆的是普通道路或者是坚硬的路面（暂时只知道石路和普通道路）




时，将会发生晕眩状态（如上图最右边，击破气球后掉在普通道路上），这时我们需要用笔来回的划动屏幕来令皮卡丘尽快清醒过来。

详细的地面降落表(安全着陆的定义是不会晕)：

击破两个气球后还是安全着陆的	击破一个气球后还是安全着陆的	击破两个气球后还是安全着陆的	能降落的地点
草坪	雪地	普通道路	森林
沙漠		石地	裂缝
沼泽*			
河水-浅水			
河水-深水*			
熔炎*			

***需要注意的是沼泽，深水和熔炎：**这些属于可以着陆的地方，但着陆后因为场地关系会重新回到气球状态，但是不是不能着陆，比如说精灵球在沼泽，深水或熔炎里时可以利用直接降落在上面，接触后因为场地沉没后再次回到气球状态，但是对于森林场地这个做法是不行，所以属于比较特别的着陆地点，另外也可以算是一种快速接近的技巧。

在教学关以外的发现：在空中时会有气流的现象，就是风，在气球状态时可以很清楚的看到风的方向，而且风会干扰你在下降时的位置，造成位置偏移，所以在有风的情况下降落时要不停的修正方向，而击破气球进入加速状态时方向的修正就会更加困难了！



游戏资料

通过了教学的5关后我们正式来到了单人游戏的标题界面，一共有6个选项：1、GP比赛：5个地图，每个地图分别进行5场的积分比赛，累积的最高分的胜出。2、未知，依然是问号。3、未知，依然是问号。4、未知，依然是问号。5、时间赛：选择后再有2个分支：第1个是选择可以出现过的地图和赛道进行时间赛挑战；第二个未知，依然是问号。6、教学关：第一次单人游戏时的教学关，让还不了解游戏操作的玩家再次学习的地方。

GP赛地图标志形状：

1	皮卡丘
2	幼生兽
3	许愿星
4	爪子脚印(像是伊布的脚印)
5	精灵球

GP赛每场所得分数：

第一	8分
第二	5分
第三	3分
第四	2分
第五	1分
第六	0分

已出场的宠物：(未完)

皮卡丘(主角)
喵喵
小火鸡
月亮熊
秒蛙种子
小卡比(新角色)

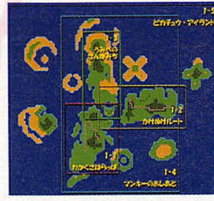
联机方法



将有进度的GBA绿宝石卡带和口袋冲刺卡分别插入NDS的两个插槽即可(比起以前的连线方便多了，一开始我还担心买不到nds和gba的对连线呢！)，联机后便会有新的地图在nds的游戏中出现！

笔者后记

这个游戏刚上手时觉得很幼稚，感觉会非常容易，不过真的玩下去后觉得还是挺有趣的，难度也不低，相信需要不断的尝试才能把每个赛道的最快捷的路程找出来，而且它还可以和绿宝石互动读取资料，这样赛道的数目将是非常多的！就算把所有的赛道都拿冠军了，也还有逆向操作这个设定让你重新再来一次，还有挑战自己极限的时间赛等着你呢。此外就是未解开的问号，游戏里的问号选项非常的多，到底还隐藏着多少个模式和功能呢？而开启它们的条件又是什么呢？另外，GP比赛的奖杯有些是闪闪发光的，有些却是没有闪光（同样的金杯），分别又代表了什么意思呢？所以相信这个游戏的耐玩性和游戏性是绝对惊人的，这也是老任制作的游戏的一贯作风，希望大家都来尝试一下这款游戏，相信你不会失望的！



为了能让玩家在第一时间感受到NDS口袋妖怪的魅力，笔者不惜重金在第一时间购买了NDS掌机和游戏。但由于时间仓促，本文只是初步介绍了该游戏的操作，更详细的研究和心得请关注下期的《提高篇》吧！

GAME BOY WARS ADVANCE ゲームボーイウォーズアドバンス 1+2

《高级战争1》教学战役

漂亮的キャサリン姐姐为你上课！

任天堂	SLG	128M
2004.11.25	4800日元	1-4人用

文/NW旅团 NightWish
编/娜卡、雪人

全球知名的战棋大作《高级战争》终于推出日版了！该作不但保留了原欧美语种版本的一切风格，而且该游戏的1代和2代将汇集在一个版本里发售。无论是新接触这类游戏的玩家还是深谙此游戏的老手，这款《高级战争1+2》都是值得收藏的。

可能有玩家会问，这两款游戏出一个合集有什么意义呢？我只玩其中一款不就可以了？当然，毕竟这两款游戏是前后续作的关系，更建议大家去钻研2代，因为在规模和系统上堪称完美。不过1代是打基础的良好作品，如果您是该系列老手，那么可以跳过1代直接玩2代。对该系列接触不深的玩家，还是先从1代好好玩起吧！由于该作品美版是GBA首发游戏之一，在这里再重复介绍一些基本的系统操作显得非常没有意义，而本作对于玩家来说最大的意义还是打基础，那么重点我们就放在这部分基础内容当中。



教学战役是高级战争1重要部分之一，在每一场教学战役中，女教官キャサリン姐姐（美版的名字是Nell）会传授给你很多基本但是重要的战术知识。想要上手该系列的玩家，可要认真的去听讲哦！下面我会和大家一起去听キャサリン的授课，一起去学习高级战争的基础！当然，如果您是老玩家，可以跳过这一部分。

MISSION 1 战斗开始！



在一个空旷的平原上，双方各有两个步兵参战，这是最简单的作战演习。通过キャサリン的指导，我们把两个步兵调度在一起前进，并通过以逸待劳、各个击破的方式，全歼了蓝色部队。

要点：



1、有效的集中起部队火力进行先攻，可以最大程度减少我方损失。如下图，将两名步兵合理的走位，使对方的孤零零的部队处在我方的火力范围内，通过以多打少的方式歼灭对手。

2、要使用HP较多的部队先进行攻击，因为HP较多的部队就具有更多的战斗力。如图，使用HP较多的步兵攻击，就能够给对手造成更多的伤害；而HP较少的部队，更适合用来解决已经奄奄一息的部队。



MISSION 2 序盘战！





双方的单位都是4个，但蓝色部队拥有两个战斗力更强的炮兵，该如何克敌制胜呢？这场演习将会指导你如何发挥地形优势和移动力优势去克敌制胜！

要点：

1、抢占有利地形将会处于不败之地！由于有利地形能够带来可观的防御提升，能更大限度的发挥部队的价值。2代中キャット（美版名字是Lash），地形优势不仅仅有防御提升，还能提升攻击力！



↑注意看双方防御星差距，这直接改变了战斗的结果。

MISSION 3 保护前线基地！

蓝色部队更加强大，竟然有4辆坦克！而我方仅仅是一些步兵和炮兵，实力悬殊啊！不过细心观察一下地图就会安心下来，因为坦克不能穿越山地和河流，虽然蓝色部队有4辆坦克，但根本不能出

击，不足为惧。在这一关，我们会了解到步兵和炮兵另一个重要作用，那就是占领！占领城市（包括工厂、港口、机场、基地）可以给我方带来经济支持，并且能够进行回复和补给，可谓一举多得。



要点：


↑占领城市的动作非常形象有趣。

1、占领城市的速度与部队的HP有关。一个满血的步兵或炮兵占领一个城市需要花两天，但是ドミノ（美版名字是Sami）的部队占领速度是正常的1.5倍！

2、在己方城市可以得到回复和补给！在己方城市（包括工厂、港口、机场、基地）的部队每当回合开始时会恢复全部燃料和弹药，受损的部队还能得到2HP的回复（当然，回复HP还是要花钱的）。

3、炮兵是坦克杀手！炮兵的火力和坦克相当，但造价却比坦克便宜的多，用来打击坦克相当实惠。当然，由于炮兵防御力比较弱，尽量要避免被坦克先攻击。用步兵或者运输车放在前面作为肉盾或者诱饵是不错的选择。


↑站在山地上的炮兵对坦克更是压倒性优势。（记住要先攻）

4、占领对方基地即可直接获胜！占领基地的要求和占领一般城市相同，不过一旦成功占领基地就意味着获胜，因此基地的争夺和防守也就变得如此重要。

MISSION 4 部队修理



我方两辆残血的坦克正被对方虎视眈眈，如果不撤退只有白白牺牲。不过在MISSION3我们就已经知道如何去回复部队HP，等这两辆坦克恢复元气后再出击，情况就会好得多了。

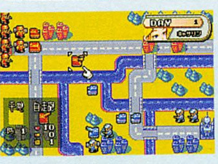
要点：

1、保护一些残血部队！残血的部队尽量不要白白损失掉，保护好它们的话等待修理或者合流。而リョウ（美版名字为Andy）、ホーク（美版名字为Hawke）的特技就能回复部队HP，这时候保护好残血部队就更加有意义。

2、果断合流受损的部队。残血的部队战斗力非常的弱，如果等待慢慢恢复，那么有时候会贻误战机。因此在急需部队的时候，合流是一个有效的办法，合流后HP超过10的部分则会折算成金钱收入。不过对于リョウ、ホーク来说，如果不是为了保证部队不被击毁，或者不是很急需部队，那么尽量减少合流，利用特技回复HP会更好些。最后要注意一点的是，合流后的部队该回合是不能行动的。



MISSION 5 运输车与自走炮

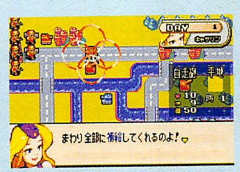


远程武器自走炮威力比较大，但可惜弹药燃料都已耗尽。但不要紧，这时候正好来学习如何使用运输车补给。此外，使用运输车运输士兵的技巧也在这里得到体现。如果要追求最高的运输效率，请务必记住这一点：保持运输车在士兵移动范围内，且一定要保持可行动状态。这样士兵搭载运输车后，运输车就可以直接开赴前线并卸载部队。千万不要把士兵搭载进已经行动过的运输单位中。

不仅仅是运输车，运输机、运输船的使用也是这个原则。注意ドミノ（美版名字为Sami）、ヤマモト（美版名字为Sensei）的运输部队比一般CO移动力多一格，这在运输时会有更大的优势。

要点：

1、充分发挥运输车的作用！运输车不仅可以用来补给弹药燃料（注意海陆空三军均可补给），还可以运输士兵，在关键时刻，还可以担当起肉盾的作用。虽然价值5000G，但绝对物有所值。



↑运输车一次可以补给相邻四个方向的己方部队。

2、远程部队必须配合肉盾才能发挥威力！远程部队大多防御力较差，而且无法近身攻击和无法移动后攻击的缺点使其很难单兵作战。但一旦有其他部队作为肉盾协助防守，那情况就大不一样了。

MISSION 6 地上最强！重型坦克！



赫然发现蓝色部队中居然有一辆重型坦克！这个东西当之无愧于“地上最强”的美名（2代加入的新型

坦克取代了它成为新的陆军怪物），但也并非无懈可击。在这一仗中，我们就能学到如何去对付这个陆军怪物。

要点：



任何部队切不可单兵作战！高级战争里面没有绝对无敌的部队，因此只有彼此搭配协作才能发挥更好的效果。

纵使在地面横行的重型坦克，一旦落单也会变得非常脆弱。要记住，一辆重型坦克价格高达16000G，即使靠落单的重型坦克杀掉对方几个小兵甚至坦克，结果也是得不偿失。

MISSION 7 空降战术！



双方实力差距极其悬殊，无论是正面进攻还是防守，都不可能对抗对方强大的陆军部队的。不过注意对方的基地疏于防守，而我方恰好有一个运输机可用于空降士兵。如此这般，即可不战而胜。

此外，直升机对陆军的优势在这场战役中也得到充分发挥，而它优秀的移动力和性价比，也是量产它的一个重要理由。

要点：



注意保护占领城市的士兵。士兵毕竟是脆弱的，如果在占领的过程中受到攻击，那么会极大的影响占领计划。而使用一些部队保护住士兵不受到攻击，即使受到一定损失，也能被占领成功带来的收益所弥补（也就是俗称的"丢卒保车"了）。

MISSION 8 空中突袭！



一开始我方部队被蓝色部队的空军部队肆意欺凌，不过对方的战斗机和轰炸机燃料几乎消耗殆尽，也是强弩之末，不用过分担心。空军和海军一旦消耗光燃料就会坠毁或沉没，因此燃料补给对于他们来说至关重要。イーグル（美版名字是Eagle）的空军部队能够消耗更少的燃料、モップ（美版名字是Drake）的特技可以加速对方燃料的消耗、而ハンナ（美版名字是Jess）的特技可以完全补给燃料，在这方面可要留意他们的表现（他们恰好都是Green Earth势力的啊，巧合）。最后注意本战役出现的地对空战车，这是重要的防空力量之一。

要点：



时刻注意空军部队的燃料！造价动辄上万的战斗机、轰炸机，如果因为燃料不足而坠毁，可不是说着玩的。除了通过运输车来补给燃料外，某些时候通过合流也是一个有效的办法。

MISSION 9 导弹车和火箭车



本战役中导弹车和火箭车这两种远程怪物初次亮相，并且各自展示了自己不凡的实力。虽然它们射程很远，威力也比较大，但机动力差，造价高昂的缺点也是不能忽视的。不过在本张地图优异的地形条件下，它们优秀的射程被发挥得淋漓尽致，这是否能给您一个启示呢？最后不得不提的是，狙击手ビリー（美版名字是Grit）的远程部队优势极其明显，而善于地利的キャット（美版名字是Lash）的远程部队在森林或者城市等地形时，也是极其强悍的。

MISSION 10 空军大作战！



这场战役可以说非常爽快，我方拥有大批空军部队，以秋风扫落叶之势荡平蓝色部队。而战斗机和轰炸机恐怖的作战能力，也让我们感受到"一分钱一分货"的道理。

要点：



使用空军时，优先消灭对方的防空力量。轰炸机是空军主要的火力输出点，而且和直升机不同，只有地对空战车、导弹车、战斗机、巡洋舰这4种部队才能攻击到它。因此只要集结好部队，优先消灭对方以上4种部队，那么轰炸机就可以所向无敌了。反过来说，一旦对方出动空军部队，那么保护好防空力量也是至关重要的。

MISSION 11 啊！海军



在这场演习中，所有海军部队都有很好的展示机会，让我们充分了解他们的性能和作用。在海军方面，マッケス（美

版名字是Max）的潜水艇和巡洋舰火力较强，ビリー（美版名字是Grit）的战舰不但射程远且火力出色，モップ（美版名字是Drake）的海军不但移动力和防御力更高，且他消耗燃料的特技在海上争夺中更加有利。

要点：



1、巡洋舰可以搭载直升机部队。一艘巡洋舰最多可以搭载两架直升机或者运输机（包括已搭载士兵的运输机），这大大提高了直升机的移动效率，且某些时候有助于它们来逃脱战斗机的追杀。

2、海军通过相互配合才能发挥威力。有作战能力的海军部队分别是：战舰、巡洋舰和潜水艇。其中战舰可以炮击一切海上和陆军部队，但由于是远程部队，不可移动后攻击；巡洋舰只可攻击潜水艇和空军部队，更多的意义是为了护航；潜水艇则只能攻击海军部队。因此，这三者只有相互配合，才能弥补彼此的弱点而不被各个击破。

3、运输船可搭载一切陆军部队。一艘运输船同样最多可以运输两个陆军部队，这当然也包括了已经搭载了士兵的运输车。当然，更多的情况还是用来运输坦克部队，从而发动一次大规模的登陆战。

4、灵活使用潜水艇的下潜能力。潜水艇拥有“下潜”的能力，这时候除了巡洋舰外，任何部队都无法攻击它，优势可谓相当明显。当然，下潜的“无敌”状态，也是要付出疯狂消耗燃料的代价的。在无法补充燃料的情况下，还是需要及时上浮。最后注意的是，“下潜”和“上浮”的回合，潜水艇都是无法进行攻击的。

MISSION 12 天气变化

终于到了两军大规模交锋的时候了，不过出乎意料的是，屡战屡败的对手ホイップ（美版名字是Olaf）一见面就赏给我们一记暴风雪，顿时整个战场变成了银装素裹的世界。在下雪的天气下部队的移动力大大降低，不过ホイップ自己的部队却不受影响。不过接下来是一场大雨，在雪天无所顾忌的ホイップ，到了雨天时束手无策了，这时候正是展开反击的好机会！





MISSION 13 迷雾作战！

这是迷雾作战的首次接触，面对被迷雾覆盖的世界，侦察对于我们来说变得更加重要。高级战争1代最后一个兵种——侦察车也在此处登场。它的视野有5格之多，且低廉的造价是侦察兵的优秀人选。在侦察方面，アスカ（美版名字是Sonja）优势可谓得天独厚，因为她的部队视野都比一般人多一格。



要点：



1、山地的士兵能够拥有更广阔的视野。俗话说“登高望远”，看来在高级战争的世界里一样成立。山地本身能提升很高的防御力，再加上侦察的作用，因此对于士兵来说，尽量的去占据山地会更有利。

2、先侦察再行动是雾战基本原则！在茫茫的迷雾中，一切都是未知的，所以只有侦察后才能做出正确的决断。一般来说侦察车是队伍的先遣部队，不过有时候用不到它的话，那么让视野较高的部队先行动攻击，也会有比较高的效率。重型坦克视野非常低，不要让它最先行动！



3、注意藏匿在森林、暗礁的敌军。在雾战中，在森林、暗礁的部队只有在有相邻敌军的情况下才能被发现（アスカ的特技可以直接发现森林和暗礁的敌军）。因此在留意敌人的伏兵的同时，也要尽量利用这些地形伏击。

MISSION 14 课外教学



在前13个教学任务获得全A评价后，这个追加的课外教学任务就会出现。当然，这个课外教学没有任何作战任务要求，只是需要按照キャサリン的指示了解一些雾战的移动技巧，以及生产部队的方法等等。依照指示行动完毕后选择结束回合即可过关。

《高级战争1》的教学任务篇也就到此为止，而相信通过这一系列教学任务后，大家对该游戏也有了很全面系统的认识。打好了这个基础后，您就可以投入到高级战争1的各种战役中来。



幽游白书 战术格斗

GBA		
ATARI	S·RPG	64M
2004.11.16	29.99美元	1人用

文/NW旅团 Ring
编/雪人


系统讲解


游戏菜单



START:开始游戏
OPTIONS:设定声音的开关和声效的开关
CREDITS:制作人表
TUYORIAL:训练模式

战斗界面



按SELECT键出现移动顺序，这个顺序是由待机数值决定的，每移动一次需要消耗的待机数值是10，攻击等其他事情也需要消耗待机数值，待机数值越高，移动的顺序也就越靠后，因此有必要考虑考虑是使用低待机数值的特技多次攻击呢，还是使用高待机数值的特技形成强力的一击。

按L键或R键后可以把光标移动到其他角色身上查看状态，不过只限于查看HP、SE、OV槽等基本状态。

★Move：移动，高地形和复杂的地形会降低移动力。

★Attack：攻击，选择能使用的特技来攻击，角色的特技习得条件见附表。

★Item：使用已经装备的道具，道具见道具表。

★Overdrive：必杀，当OV槽满后就可以使用这个指令，作用是必定使出必杀一击，某些招数攻击时还有特写镜头，OV槽随着攻击次数的增加而增长。

★Focus：使用灵能，四个指令如下。

★Defend：防御，消耗SE值使防御力上升。

★Taunt：挑拨，使最近的敌人优先攻击自己，不过有可能失败。

★Mend：消耗SE值恢复HP。

★Charge：恢复SE值。

★Wait：待机，唯一不消耗等待值的指令，在没有什么需要的情况下最好都用这个指令，以获得更多的行动机会。

※战斗中可以攻击自己人，要注意不要打错人了。

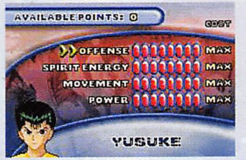
地图画面中按SELECT进入状态显示画面。





L键进入角色状态栏，里面显示的是角色的基本能力：

initative	速度
to hit	命中力
spirit damage	灵气攻击力
to dodge	回避力
melee damage	物理攻击力
melee resist	物理防御力
movement	移动力
spirit resist	灵气防御力
critical%	必杀率
lethality	杀伤力



R键进入角色技能画面，在升级后会得到一些技能点数，玩家可将这些点数自由分配到角色的四项技能上，这些技能影响着角色的攻击招数的修得（具体内容请查看附表），还影响着角色的能力的提升。Offense是攻击、Spirit Energy为灵力、Movement是移动、Power是力量。角色的等级最高是32，在升到最高级后能获得的总技能点数能够把所有的技能格数填满，因此可以放心的给角色增加技能点了。

SELECT键进入道具装备画面，可以给角色装备上道具，每个角色可装备的道具数量不一定相同，如果不给角色装备的话就无法在战斗中使用道具。同时可以把道具丢弃。

战斗要点



不要单兵作战，因为敌人的等级是由我方出战人员的等级决定的，实力方面和我方的相差不会太大，因此孤军奋战容易造成危险，只有大家一起上，群殴才是王道。

伤害和命中判定



在敌人正面攻击是正常的伤害和正常的命中率，在侧面攻击时伤害和命中率增加12.5%，在敌人背后攻击时伤害和命中率增加25%，要多多利用这点，所以我方在结束命令时要面对着敌人，在攻击的时候最好攻击敌人的后背。这样战斗起来更轻松。在对付BOSS的时候最好先把OV槽集满，然后在其背后使用必杀一击，很轻松就能搞定。

战斗胜利条件判定



在每场战斗开始时都会显示出胜利条件，DESTROY ALL ENEMIES是把敌人全灭即可，由于本作几乎没有什么难度，所以最不容易失败；PURSUIT 是需要把最开始行动的敌人runner干掉，就是那个穿绿色衣服的杂兵，在这种地图下练级很方便，但是要注意runner的等待值非常低，最好对其一击必杀，否则当其跑到地图的蓝色地点时就Game Over了；胜利条件中有"TIMED…………"的是在规定的时间内把敌人全灭或者是到达指定的地点（这个条件是只需要一个队员到达就可以了）。

经验值得到判定





每个在战斗中存活的队员都能得到经验值，基础经验值是根据敌人的能力和数量而定的，附加经验值是由队员的活跃程度决定的。当等级到了最高之后得到的就是0了。

其他事项



把地图上的每个场景的战斗都胜利后才可进入下一个地图。这些战斗区域都是可以重复战斗的，但是有两种场景是例外的：其中一个是暗黑武术擂台的比赛；另外一个是地图上锁着的战斗区域（这种区域是在把该地图上其他所有的战斗区域的战斗完结后才能去挑战的）。重复战斗可以把等级练高，敌人的等级和我方的参加战斗的队员的等级是差不多的，因此提升等级的速度还算不错。由于在通关后的隐藏地图--四圣兽的暗黑山脉是只有当我方全员达到了满级后才能去的，所以只有这么去练了。

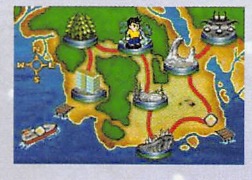
敌人的AI其实也是不低的，它们不会傻傻的攻击我方队员的正面，而是会优先选择攻击侧面或者是背面，而且在它们的HP或者SE不足时还会开溜补充……但是由于我方的实力太强大了，那些杂兵都成了一刀切的料，而BOSS在我们的OVERDRIVE群殴下也没有什么戏唱……敌人杂兵中需要注意的是Turtle，它的攻击附带中毒效果，每回合都会减少HP，另外一个和它类似的是anteater，它的攻击附带腐蚀效果，每回合也都会减少HP；这种异常状态在过了几个回合后会自动解除。这两种敌人优先击破。有一种

图腾一样的不会移动的敌人叫做FloodGate，它本身没有战斗能力，但是每过一段时间后就会召唤出两个敌人，必须先击破它。其他的敌人没有什么不好对付的了，几种会范围攻击的和HP高的就不列出来了。



自动反击

在受到对手攻击后有一定的几率自动反击，在等级高或者是等级差距大的时候自动反击的几率就更高些，自动反击都是用初始技能进行反击，而在背后受到攻击的情况下不会自动反击。





剧情攻略

在结束冰泪石事件后，原本该被身为灵界侦探的幽助和伙伴桑原打倒的户愚吕弟再次出现在幽助的面前。

以绝对强者姿态再度现身的户愚吕弟告诉幽助，上一次的战斗中他仅用出20%左右的力量，而现在他将展露60%的实力。被户愚吕弟强大气势压倒的幽助动弹不得。户愚吕弟威胁幽助代表人类参加两个月后在暗黑世界里举行的武术大会，否则就直接杀死幽助和他所有相关的人。

深刻感受到户愚吕弟的压倒性实力，为了令自己变得更强，幽助再次回到师傅幻海那里，要求接受更加严格的训练。

——教学模式——

如果想跳过一开始幻海的教学模式，可以在进行的途中直接按START键然后选择第二项"EXIT TUTORIAL"退出，直接进行故事模式。



↑地图一：旅馆地带。

当幽助等人乘船前往暗黑武术会所在的Hanging Neck小岛时，船长突然通知此时在船上的所有队伍马上展开选拔赛，只有胜利者才有资格参加暗黑武术大会。已经有15个队伍入选，而这艘船上的胜利者将成为第16队。选拔赛的规则是由每个队的最强者出战。接下来比赛马上开始，幽助独自对抗妖怪。

随后桑原赶来了。这个两个月来被飞影和藏马当成沙袋打的可怜虫也不忘挖苦幽助两句，然后两人去与其他人会合。但刚走了一步就被敌人缠住了。

蒙面战士出现并协助二人！（当然对大家来说这不是个谜了）但是桑原对这个矮小的队员却颇为不屑。

又过了一会，飞影和藏马也都赶来了，一番斗嘴之后，大家开始了真正的比赛之路。



↑地图二：森林地带。

第二天一早，众人出发了，不过大家都感到了一丝莫名的紧张，只有幽助睡得像死猪一样，也许是因为在幻海那里的修炼太过劳累了吧。

小阎王已经觉察出了森林里的强大灵力，这股灵力有可能打开魔界之门，使妖怪涌入人间，现在只有把希望都寄托在幽助身上了。

暗黑武术会第一轮比赛终于开始了，对手是酎和是流，双方还未交战却已经火药味儿十足。胜利之后，原来锁住的关卡也打开了，众人来到此处，原来是雪菜被铃驹和吕屠抓住了，他们用雪菜来威胁幽助等人，一场战斗在所难免。胜利后雪菜加入队伍，她能为队员回复体力。

一进洞，桑原就信誓旦旦地对雪菜表了决心，希望能保护她，但飞影可不放心……



↑地图三：洞窟地带。

一场战斗过后，酎赶来了，幽助还以为他是来要求再次挑战的，但酎说他只是想找到处跑的铃驹，同时他也十分敬佩幽助的战斗风格，幽助一口答应了他的加入请求。就这样，酎成为了队伍里的新伙伴。

沿路打败了两个碍事的家伙以后，暗黑武术会第二阶段的比试开始。可恶的一恒博士利用改造后的人体来进行战斗，实在是罪恶深重，而那几个可怜的战士实际上并不想战斗。一恒博士甚至看上了幽助的身体，并与幽助打赌，如果他胜利了，幽助的身体就要交给他；如果

幽助胜利了，就要撕下他那罪恶的脸孔。但是他怎么可能敌得过幽助呢？

铃驹被一恒博士的手下抓起来当做了人质，酎猛喝了两口酒前来营救。战斗过后，酎和铃驹正式加入队伍。



↑地图四：沼泽地带。

来到了沼泽，大家在行进的途中又添了新的任务——摧毁灵界大门。一路无话，BOSS战胜利后阵加入队伍。（锁关）左边的一个收了冻矢。

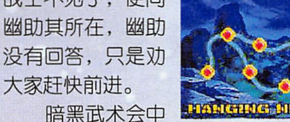


↑地图五：海岸地带。

在这里和来现场观看幽助等人的暗黑武术大会的萤子碰上了，不过她的票被一个怪物偷走了，于是大家为了让她能够顺利的观看，就去为她追回票。

蒙面战士向幽助坦白了自己的身份，也不出幽助所料，她就是幻海。

最后幻海与户愚吕弟不期而遇，他们为彼此之间恩怨做个了断，但是户愚吕弟的实力实在是太强大了，最终幻海不敌户愚吕弟，倒下了。



↑地图六：HANDING NECK。

桑原发现蒙面战士不见了，便问幽助其所在，幽助没有回答，只是劝大家赶快前进。

暗黑武术会中对阵对死死若丸一队，战斗之后还要对付其他队员。

终于到了暗黑武术大会的最后阶段了，对手是实力异常强大的户愚吕队，经过重重考验的幽助一行人在向最强的对手发出强有力的挑战。



↑地图七：暗黑武术会会场。

与鸦的战斗开始了，鸦挑衅道："竟然敢来和我较量，我看你是活得不耐烦了！哼！"藏马回应道："我劝你还是小心点好，我们也不是好对付的。"

与武威的战斗开始前，大会司仪向观众报词说："双方的武器重量及大小相差悬殊！大家请关注本场战斗！"

真正的较量开始了，幽助与户愚吕弟的战斗！这是众人等待已久的，也是两人所一直期望着的。不过，如今的幽助的实力已经有了突飞猛进的增长了。战斗开始了，户愚吕弟用了80%的力量。

战斗过后，户愚吕弟发动了100%的力量，他很高兴，高兴有幽助这个不可思议的对手。幽助使出了全力，终于把强大的无与伦比的他打倒在地。



最终，户愚吕弟这个骄傲的战士，还是悲壮地倒下了，他临死前的一番话也使人心酸。幽助胜了，同时会场也马上就要爆炸了，在大家准备逃离的时候，一个熟悉的身影——幻海！出现了……



↑隐藏地图：暗黑山岭。

暗黑武术大会完结后，众人来到码头准备乘船离开。此时船长告诉幽助，如果他们想接受更大的挑战的话就可以满足他们，不过要先把他和他的船员们打败。众人答应了。

船长如约把众人送到了暗黑山岭，正当大家迷惑时，四圣兽之一——玄武突然拦在众人的路前，并扬言要向藏马复仇。他不是被藏马分尸了吗？怎么会在这里出现？

打败了玄武后，大家意识到，如果不把复活的四圣兽全部再次送进死亡的深渊的话，人间就即将面临着另一场灾难。白虎的出现更让众人，特别是白虎的对手桑原坚定了这个决心。

再次胜利之后，飞影很纳闷，藏马和桑原以前的对手都出现了，为什么他的还没有呢？就在这个时候，青龙来到了飞影的面前。似乎同是作为使用冰作为武器的冻矢也和青龙颇有渊源呢。

三圣兽已经失败了，他们的头领——朱雀也终于登场了。不过与先前的三个一心想复仇的圣兽不同，他说上次输给幽助是因为幽助为了朋友而不顾自己的生命从而引发了潜能，这一次，朱雀要在幽助的朋友面前彻底地击溃幽助！

四圣兽最强的朱雀七人组也败在了众人手下，一场即将发生的灾难被阻止了。



技能表



表格内容注释：Ring在攻击对象为单体的技能的名称后面加了个☆作为表示，其他的是整个攻击范围内的都能起到作用。

由于技能的消耗的灵力是由等级来决定的，等级高了，所消耗的灵力也跟着上去了，所以在表格中只列出了最大消耗灵力，供各位参考。

—— Yusuke 幽助 ——

不愧是主角，能力很平均，而且技能很好用，而且也强大。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Spirit Kick☆	20	20	前方一格	初始技能	无
Spirit Gun☆	40	15	2-5	灵力1级	有
Spirit Combo☆	69	25	前方一格	力量4级	无
Spirit Shotgun	184	30	前方两排	灵力5级	无
Spirit Wave	225	35	前方两格	攻击6级	有
Spirit Mega Gun☆	307	50	2-6	灵力8级	有

—— Kuwahara桑原 ——

要攻击没攻击，等待值又老高，更要命的是没有远程攻击的技能，导致他在实战中有些力不从心……看来桑原还是得继续做幽助的手下败将。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Spirit Sword☆	20	10	前方一格	初始技能	无
Long Sword Strike	94	30	前方2格	攻击2级	无
Double Sword☆	81	20	前方一格	移动3级	无
Energy Blade Storm	163	30	前方两排	灵力5级	无
Spirit Swatter☆	184	35	前方一格	力量6级	有
Super Energy Sword	266	50	前方两格	灵力8级	无

—— Kurama藏马 ——

综合实力不错的妖狐藏马。等待值中下，技能的作用范围全面而且威力不错，推荐作为主力。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Snap Kick☆	0	10	前方一格	初始技能	无
Rose Whip☆	0	15	1-2	初始技能	无
Death Seed☆	73	20	1-4	灵力3级	无
Thorn Wheel	155	25	周围一格	攻击4级	无
Whip Slash Fury	0	20	前方三格	力量5级	无
Yoko Death Plant	286	50	前方三排	灵力8级	有

其中Death Seed的攻击附带中毒效果。

—— Masked fighter蒙面战士 ——

由于她在剧情中途会死亡，直到暗黑武术会完结后才能继续使用她，所以幻海的实用度要打了不少折扣，另外她除了等待值低以外并没有太突出的地方，鸡肋啊。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Spirit Kick☆	20	12	前方一格	初始技能	无
Rapid Punch☆	0	10	前方一格	移动2级	无
Spirit Gun Double☆	61	20	2-5	灵力3级	无
Air Shotgun	192	30	前方两排	灵力5级	有
Spirit Reflection Blast	266	35	前方十字	力量6级	无
Giant Blast Gun☆	291	50	2-5	灵力8级	无

—— Heyi 飞影 ——

飞影的实力想必各位在原作中都有体会了吧，在忠于原作的本作中，他依然强大无比，技能的杀伤力很高、范围也很大、等待值又非常低，可以这么说，飞影除了HP不高以外，其他都无可挑剔，绝对的主力。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
18 Slash Jagan☆	0	10	前方一格	初始技能	无
Darkness Sword☆	61	20	前方一格	灵力2级	无
Mortal Flame☆	73	20	1–4	攻击2级	有
Darkness Flame	135	25	前方3格	灵力4级	有
Sword Splitter☆	0	30	前方一格	力量5级	无
Dragon Summon	286	50	前方3排	灵力8级	有

—— Rinku 铃驹 ——

铃驹的攻击力排到了倒数第二，他的优点是等待值非常低，往往先于其他队员行动，而其他能力也没有什么突出的。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Quick Kick☆	0	10	前方一格	初始技能	无
Yo–yo Shot☆	57	15	2–5	灵力2级	无
Poison Strike☆	0	15	前方一格	移动3级	无
Serpent Snare	110	20	前方2排	力量4级	无
Yo–yo Shot Bite☆	135	25	前方一格	攻击5级	无
Serpent Calling	278	40	周围一格	灵力8级	有

其中Poison Strike的攻击附带中毒效果

—— Chu 酎 ——

SE太低，这个是酎最大的缺点，酎的SE值是所有队员中最低的，不过他的攻击力比较高，只是他的等待值实在是太高了，还有缺乏大范围攻击技能也是他的弱点所在。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Stumbling fist☆	0	10	前方一格	初始技能	无
Spirit Ball Shot☆	61	25	2–5	灵力2级	有
Rapid Jabs☆	0	20	前方一格	移动2级	无
Crusher Kick☆	122	15	前方一格	攻击5级	无
Head–Butt☆	0	25	前方一格	力量6级	无
Power Shot	225	40	前方5格	灵力8级	无

—— Yukina 雪菜 ——

雪菜是我方唯一的恢复系人员，缺点是恢复招数不能给自己恢复。她的招数中Focused Healing、Healing Ring、Hero Healing都是只恢复HP的，而Rallying Strength则在恢复HP的同时恢复SE，比较实用。由于她的战斗能力不足，在战斗中要把她保护起来，避免受到敌人的围攻，否则以她那全队最低的HP，是很容易被干掉的。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Fozen Wind☆	40	10	前方一格	初始技能	无
Focused Healing☆	20	10	前方一格	灵力2级	无
Healing Ring	90	30	周围一格	灵力5级	无
Rallying Strength	131	35	周围2格	力量5级	无
Frozen Tears	131	40	前方2排	攻击6级	无
Hero Healing	184	40	我方全体	灵力8级	有

千万个思念，在空气中凝固，扬起风吹向你，带着我的祝福，寂寞我不在乎，有《PG》我就满足，想《PG》是我最大的幸福！——蓝梦之小远
宋旭鹏，19，男，056001，河北省邯郸市新第四中学高三16班，兴趣：玩游戏、上网、看杂志

Jin 阵

等待值也是很低的阵，实在是找不到其他的闪光点了。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Rapid Punch☆	0	10	前方一格	初始技能	无
Tornado Fist☆	102	20	前方一格	力量3级	无
Tornado Raid☆	122	20	2-5	灵力3级	无
Fly By Kick	0	25	前方2格	移动4级	无
Double Crush☆	204	35	前方一格	攻击6级	有
Wicked Tornado	307	50	前方2排	灵力8级	有

Touya 冻矢

和桑原一样存在着无远程攻击技能的毛病，而他的总体实力甚至比桑原还要低。

名称	最大消耗灵力	等待值	攻击范围	修得条件	特写镜头
Frozen First Combo☆	20	10	前方一格	初始技能	无
Cold Spires	49	15	前方十字	灵力2级	无
Ice Driver☆	94	25	前方一格	力量3级	无
Ice Sword Swing☆	114	30	前方一格	灵力5级	有
Shards of Ice Blast	192	35	前方2排	移动6级	无
Icecle Falls☆	266	50	前方一格	灵力8级	无



道具表





↑道具得到画面，通过转盘选择得到的道具。

在一些区域的战斗胜利后会得到道具（这些区域一般是BOSS战区域），而因为战斗是可以重复打的，所以道具可以无限的获得，这些道具中比较珍贵的当属各种Ring了……到剧情后期能得到的道具都是上品，所以就尽量不要把有限的时间花在前面的战斗了。



道具名称	道具作用	使用范围
Heal Drop	单体恢复HP25	前方一格
Heal Poition	单体恢复HP50	前方一格
Heal Boost	单体恢复HP100	前方一格
Heal Mega	单体恢复满HP	前方一格
Spirit Drop	单体恢复SE25	前方一格
Spirit Poition	单体恢复SE50	前方一格
Spirit Boost	单体恢复SE100	前方一格
Spirit Mega	单体恢复满SE	前方一格
Team Boost	我方全员恢复SE的50%	我方全体
Team Heal	我方全员恢复HP的50%	我方全体
Spirit Drain	吸取目标的SE恢复自身	前方一格
Drain Ring	吸取目标的HP和SE回复自身	前方一格
Flame Ring	对目标造成火系伤害	前方一格
Shock Ring	对目标造成雷系伤害	前方一格
Rock Ring	对目标造成石系伤害	前方一格
Wind Ring	对目标造成风系伤害	前方一格
Ice Ring	对目标造成冰系伤害	前方一格
Wind Ring	对目标造成风系伤害	前方一格
Toxin Cure	单体恢复中毒状态	前方一格
Poison Cure	单体恢复中毒状态	前方一格
Poison	对目标造成毒系小伤害并使其中毒	前方一格
Poison Ring	对目标造成毒系中等伤害并使其中毒	前方一格
Toxic Dart	对目标造成毒系伤害并使其中毒	前方2-5格
Stun	对目标造成超雷系伤害并使其麻痹	前方一格
Yusuke	直接跳回标题画面	无

虽然没有任何一款掌机，但还是断断续续的买了八期的掌机迷，看了都有不小的收获，希望这样的收获永不间断。
徐轶波、19、男、321000、浙江省金华市人民东路通园商住楼1栋2-301，兴趣：足球、到处乱走


特别企划
SONY
PSP
Nintendo
NINTENDO DS
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE



历史告诉我们，战争虽然摧毁了人类文明，减慢了人类文化进程，但是战争却促进了人类的进化和发展以及科技的进步。中华民族为了抵御外族的入侵发明了火药和铳，第一次世界大战中出现了坦克，第二次世界大战则促使航空工业的大大进步并且出现了核武器，使人类从此可以利用核能。但是因为战争，数亿战士为了各自的国家战亡，数亿的人民失去生命或者无家可归，国家经济大大衰退。不可否认的是，战争也造就了无数英雄人物和经典战役，以至后来出现了以他们为题材的各类型游戏。

笔者玩的第一款战争游戏就是FC上的《霸王的大陆》，第一款便携掌机上的战争游戏是GB的《大战争》，黑白的屏幕和简陋的画面都不能遮掩它高超的战略性和耐玩度，回想当初躲在被窝里和弟弟轮流为对方打电筒玩GB的情景，结果第二天两人都成了熊猫眼。

时隔几年，任天堂开发出可携带型掌机GBA，为了吸引大量的战争游戏玩家，这一题材的游戏自然在GBA上粉墨登场了。到现在GBA上出了1700多款游戏，其中战争类型的游戏有多少呢？我们来盘点盘点吧。下面把各个游戏从六个方面进行评分，满分40，笔者的个人观点难免不能服众，也只能为大家做个抛砖引玉的评论吧。

拿破仑

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
即时SLG	20	19	16	15	13

作为随GBA首发的游戏，在当初看到开发中的画面自然为之一震（如果和今天的GBA游戏对比来看，画面也就很次了）：原来掌机上也能做出这样画面的游戏啊。当时抱着作为任厂本家开发的作品不会差的观点来玩，游戏果然很不错。游戏的背景是1789年大革命后的法国，君主制被人民推翻，新的资产阶级政府推行“市民平等”的政策，但是老贵族们自然不能容忍和一般市民在一个社会地位上，于是纠集一股反动力量意欲推翻新生的法国政府。而你——拿破仑·波拿巴，新政府的一名军队指挥官，目的就在于保卫你的国家和旧贵族的军队进行一场生死决战。





第一次玩日本人开发的法国背景的游戏，人名全部日化，感觉怪怪的，中间不少剧情也是原创的，但是游戏的操作感相当不错。第一话是训练关，教新玩家熟悉游戏的系统和操作（和后来的火炎纹章系列的新手教学很像），第二话正式开始游戏，由于是即时战略的，所以指挥官下达指令的速度要快，没有像《星际争霸》里的快捷键，有点不方便，你能想象当初在N64上用手柄玩星际争霸的样子吗？但是由于战斗时是通过控制一名骑兵队长而控制一队步兵，部队之间的战斗是全自动的，使操作相对简单不少。游戏中分三种基本兵种，要花钱造各种兵。BGM是大家都很熟悉的一首歌——法国国歌，居然用MID演绎出来，真是佩服不已。游戏总体感觉还是不错的，但是为此花钱买Z版收藏的话肯定是不值得的。

玩具兵大战

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
ACT	20	13	15	14	15

改编自漫画和动画的一部游戏，看LOGO居

PSP王道！！！到了SONY笑傲群雄的时候了，啊哈哈哈……一不小心，下巴掉了。
张钧，20，男，201300，上海市南汇教园区托普信息技术学院学生宿舍1栋409，兴趣：游戏、动漫、足球





然是消失已久的3DO公司，3DO虽然退出游戏主机争霸的战场，但是并没有就此退出游戏市场，而是和SEGA一样把全部精力放在游戏软件的开发上面了。

游戏采用平面俯视视角，开始可从SARGE和VIKKI两人中选一人做主角，采用丰富多彩的武器系统和敌人战斗，音乐不是特别棒，但是操作感一流，游戏流程相当通畅，没有设置复杂的分支，敌兵的AI也不是很高，非常适合欧美玩家，采用密码接关。

一玩此类清版类ACT就想到FC上的《中东战争》，同样是俯视视角，被重量级大游戏搅的头昏脑涨时不妨来玩玩这个轻松的小游戏。

高级战争系列

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	35	20	20	20	32

《高级战争》最早是GB上的一款SLG游戏，但是却有着不小的难度，兵种的相克，伤害值等等的计算和FC的火炎纹章（圣火徽章）类游戏有得一拼。如果细心的玩家把《高级战争》的LOGO和下面的火纹最新作《圣魔光石》的LOGO对比就可以发现，都是任天堂麾下的INTELLIGENT SYSTEMS制作的，到此就可以解释为什么两作是如此的相像，不过一个是现代化的战争，一个是剑与魔法的世界。秉承GB上几作的优良系统，2001年在《封印之剑》推出前的一小段空白时间内，此小组开发了《高级战争》在GBA上的第一作，也许是为了给《封印之剑》铺路吧，但是居然是欧版先出了，难道是为了照顾欧美玩家？本作新加入的教学系统被后面几作毫无保留的继承了下来，到《火炎纹章》里更是成为游戏难易度的选择方式。



游戏开始是性感美丽的女教官来指导玩家游戏（为什么又是女的？刚猛的男性教官或者清秀的男性教官的魅力不如女性教官么？），回合数变成了天数（DAYS）的流逝，玩家作为部队的最高长官，要指挥部队和不同的指挥官的部队战斗，地形因素也被考虑进去了（小小的抱怨下，为什么不能和皇家骑士团2一样做成立体的斜45度视角？）。省略了成长率的凸凹的计算，每关任务结束后都会从速度、力量、技术三方面对你的指挥进行一次评价，培养你的无敌军队吧。完成所有的任务后追加了隐藏任务，并可使用你的军队和朋友的军队进行1VS1的对战。关卡可以自由选择，军队也可以自由选择，完全的自由化。战场上的BGM相当宏伟，给玩家一种震撼的感觉。随着玩家选择的指挥官的不同，BGM也是不一样的，而且不同的指挥官有不同的特技，可以使战斗更加激烈，同时也要小心敌方同样能使用特技，而《高级战争2 黑洞的崛起》中把特技系统进化了不少，除了能照常发动CO POWER外，还能发动SUPER POWER，EAGLE（北欧海盗？）的无赖“再动”改成了SUPER POWER，不那么好用了。游戏通关后和《封印之剑》一样会附送精美的游戏插图。

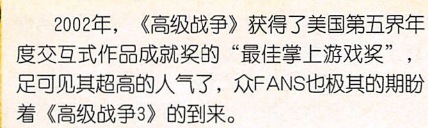
在《烈火之剑》发售后不久，《高级战争2》也跟风而至，不知道是不幸还是庆幸，该作还是多语言版，但是除了英语外的其他语言中国玩家还是阅读不能。和前作相比画面没有进化多少，音乐还是老样子，可依旧很劲，并且追加了不少新的要素，终于可以自己编辑属于自己的关卡地图了。前作的性感女指导员模样稍稍有点改变，衣服没换过，不过好像多了点雀斑，更加性感迷人了。





许多角色增加了不少背景介绍，可以说又是项人性化的设定，而且多了金钱的设定，可以花钱购买到更难的HARD模式和音乐模式，甚至连敌方的黑洞指挥官都能雇佣过来，而开始指导玩家的美女教官NELL更是能在二周目中花钱收买，还有那个卖地图的JS一样能买到（终于把自己也卖了，哈哈）。游戏整体难度增加了不少，从第一关就能看出来，真是SLG玩家的福音啊。

看着书上介绍的游戏，我的钱包在颤抖，我的心在流血，没钱好痛苦。
鲍弘毅，18，男，230601，安徽省合肥市安徽大学新校区管理学院04级行政管理专业



2002年，《高级战争》获得了美国第五界年度交互式作品成就奖的“最佳掌上游戏奖”，足可见其超高的人气了，众FANS也极其的期盼着《高级战争3》的到来。

火炎纹章系列

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	40	34	32	34	39

剑风，人为了想守护的一切，挥动剑，于是剑尖带起了风；龙，光辉的守护神，世界终结时的遗留品；残留在遗迹世界里怪物的绝吼；某大陆（GBA上FE系列的大陆都没统一命名的）灼热的土地上，帅气的男孩在红透如鲜血的夕阳下挥动着圣剑，带起剑风，涌向三千世界的风。

架构在欧美式玄幻世界观上，以中世纪欧洲为背景的经典SLG火炎纹章，是一部为众多资深玩家所深深喜爱的作品。在这部作品中我们看到是完整的世界观，严谨的故事背景；细致的职业分工，为我们带来的是绝赞的兵种相克关系，还有生动的人物形象，简单而华丽的战斗画面，发动必杀时的爽快感， 都是火纹系列广受欢迎的重要原因。

在众多火纹迷的热烈的期盼中，任天堂的看家作品之一的火炎纹章终于在GBA上登场了，从最开始的名字改为发售时的《封印之剑》，看的出INTELLIGENT在没有了昭二后真的很用心在做这个游戏。游戏的品质居然比SFC上的776还要好，战斗画面明亮了不少，战场的背景也制作得相当精细，必杀技更是养眼啊，三角连携华丽的攻击令敌人都败在天马妹妹的枪下，人物形象可爱了不少，但是系列一贯的难度并没有因此而降低，加入了BGM收集，通关后的附加关卡等全新的内容，把系列游戏再次捧上了一个高峰。





时隔一年，熊熊的火焰再次被INTELLIGENT吹到了GBA上，《火炎纹章 烈火之剑》承接了《封印之剑》的剧情，讲述了一代主角罗依的老爸年轻时捍卫大陆和平的故事，虽然是前辈的故事，但是画面质量和BGM音乐再次得到提升，三个主角，三个故事，同时相互的剧情又有联系（想到SFC上的《机器人大战EX》的ESS系统了），而玩家则以军师这一独特的视角来进行游戏。游戏最后对你的综合评价可以看出你是否是一个优秀的军师，要想达成S级的评价显然是件相当困难的事。因为和一代故事拥有连续性，所以可以和《封印之剑》的卡带联机而开启隐藏的模式，使玩过一代的玩家欲罢不能的再次买入此作。





终于来到了NDS发售前GBA软件的辉煌期了，而火纹又推出了GBA上的第三作《圣魔光石》，一声感叹，“哎”，得到最终进化的画面居然可以做到如此的精细，二转的职业，隐藏的职业，特殊的特技，感人至深的剧情，新的魔物敌人，新增加的无限挑战关卡，节奏感强烈而丰富多变的BGM，无一不是游戏进入FAMI通白金殿堂的条件。

很多初次尝试过火纹的作品的人都在初试嫡身时就拜倒在火纹的石榴裙下，一般说来是两种人会这样：一种是被火纹恐怖到无以复加的真实数据和鬼魅一样的随机性吓倒，还有一种就是追求在无数次的S/L（即通过比较凸凹点计算随机成长度）之后，品位到成功的喜悦，并制作出全人物的凹点资料的达人。个人认为火纹最大的特色就在于其绝对的准确，外加令人害怕的随机性更是令人足以感觉到头大，这也是S/L大法得以在这部作品里被发扬光大的主要原因吧。姑且不去品评那些把所有充斥在火纹中诡异的伤害计算公式和某特技发动几率研究精确到1%的高人（连击败怪物获得某道具的几率和打开某宝箱中的得到不同道具的几率也能精确到1%），就是那些在初心者看来头大无比的武器相克和反相克武器公式已经是一道难关了，外加一般人在地图上根本看不出来的隐藏商店等等，“实在好玩啊”、“太难了”这是我听身边玩火焰的人说过最多的两句话。

个人认为火纹中最吸引人的一个职业就是剑圣，超高的技和速，配备一把必杀剑，绝对的斧系兵种的杀手，就算是遇到高防御兵种，只要剑圣的力够高，一旦使出必杀，简直遇龙杀龙遇神杀神（在圣魔中终于把魔王给杀掉了），

可惜的是每作的第一位加入的剑圣开始都是敌方角色，说得他需要一定的难度，封印如此，烈火如此，圣魔光石还是如此。另一吸引人的职业就是“小龙人”了，虽然游戏中大部分的龙族都是反面角色，但是在小女孩可爱的外表下隐藏的是恐怖的成长率和可怕的攻击力（那龙骑士骑的龙算什么龙？），代价是变身需要的龙石的使用次数有限。还有封印之剑里的偷盗龙石大法，圣魔中无限成长等BUG。

历来在初期就跟随主角的两骑士被FE迷们称为小红小绿，小红小绿之间的成长率比较以及与历代的小红小绿的成长率比较，一直都是FE迷们津津乐道的话题。而斗技场则是大家既喜欢又害怕的地方，喜欢是因为可以在那里练级，害怕是因为一个不小心就会被敌人的一个看似不可能出现的必杀导致这个关卡的重新来过，这斗技场正是魅力所在，所以有的FE迷戏称之为“斗鸡场”，更是有人专门研究了凹斗技场的方法。



《圣魔光石》很可能是GBA上最后一作FE了，历作保留的经典战役如：大河作战、沙漠作战、王都夺还等关卡都作为保留节目生存了下来，但是INTELLIGENT却把难度再次降低了，笔者在游戏中曾经将一天马骑士和一圣骑士都放置在敌一弓手的周围2格范围内待机，但是敌AI实在低的可以，居然先攻击圣骑士。当然，好处就是减少了因为人物死亡而按A+B+START+SELECT的次数。PS的《泪指环物语》中出现的无限练级的场所和僵尸敌人在此作也出现了（我的小黄金僵尸到哪里去了呢？555），而且看本作的僵尸插图极像《生化危机》里的丧尸，难道说CAPCOM和INTELLGGENT有合作的企划了？

转职系统在圣魔中有了不小的变动，人物的转职有两个方向，一个偏向单项武器能力的发展，一个偏向多武器使用，新增加的三个见习职业无疑以高超的成长率称霸，而且可以二次转职，当然如果以男女主角路线各通关一次后，在三周时见习职业的三位小强将会出现属于他们自己的隐藏职业。

这次的BGM音乐特别好听，特别是第12首，节奏感强烈，那种战士凯旋后形象跃然呈现。流程还是嫌太短了，就22章关卡，不足的只有靠外传关卡和反复冲击附加的EX关卡收集隐藏角色弥补了。如此优秀的游戏我给它的评分还算是客观的吧，肯定是能进白金殿堂的作品。无论怎么样，火纹系列在GBA上算是完美的终结了，下作将会在NDS上华丽地登场了吧（《火炎纹章NDS魔光之圣石》）。

ZOE 2173 遗嘱

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	30	29	20	20	25



WINKYSOFT WORKS

KONAMI在PS2上推出Z.O.E获得广泛的好评，自然不肯放过在GBA上赚钱机会，于是SLG化的Z.O.E就借着PS2上的一阵东风登场了。说到此，不得不再次提到LOGO，上面左图的LOGO是Z.O.E的，右图是什么游戏呢？我先卖个关子。但是不得不说到这个游戏制作小组WINKY，可以说机战的老玩家几乎都是在这个小组制作的游戏下成长起来的。在SFC当红的那个年代里WINKY几乎就是SRW的代名词。似乎大家已经知道了，右边那张LOGO图就是SFC的第四次超级机器人大战的LOGO了。

自从WINKY离开了BANPRESTO，俗称的眼镜厂后转投在KONAMI的旗下，所以这款SLG类型的Z.O.E非得WINKY制作不可，也只有WINKY才能把Z.O.E制作得如此的SRW化，以至我们在游戏中仍能看到不少机器人大战的影子。每个关卡前的对话栏、关卡中地图、机体造型、机体的武器和性能、机体的行动方式都似曾相识，惟独战斗方式切换成玩家手动控制武器的命中了，这下就算是很低的命中率也能通过玩家自己的操作来弥补了。剧情可以看做是PS2上的外传类，音乐禀承了PS2上的快节奏的风格，不错哦，遗憾的是没有续作，也许是销售业绩的不良。



超级机器人大战系列

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	38	30	32	30	34



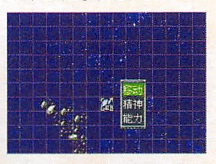

终于轮到机器人大战系列了，运用各个大家幼时熟悉的机器人动画里的强力机器人与危害地球和平的敌人作战，打倒敌人，获得资金，改造机器人的能力，就是机器人大战了。眼镜厂在踹开WINKY后，由寺田贵信（人称胖子）完全担当制作人，在GBA上一连发售了四作SRW系列的游戏，而下作OG2还在开发中。





可以说没有WINKY就没有SRW今天的辉煌，SFC上WINKY塑造出了魔装机神的世界，塑造出了超级无敌变态的人物白河愁，塑造出了属于SRW自己的盖修班斯特系列的原创机器人（又称幽灵机），还有超级厉害的DC军总帅比安老头终极机器人——瓦尔西昂，各个魔装机都有属于自己的BGM，还有愁和树战斗时的那段经典对话。正是因为原创机体的火热才又专门制作了SFC的《魔装机神》这个机战外传类型的SLG游戏。遗憾的是WINKY的离开，寺田胖子在PS上借助《魔》的人气制作的《机战阿尔发》和外传迅速地被人们认可。所以今天玩到WINKY制作的Z.O.E时才多出了一份怀念和亲切之情。





胖子把SRW搬到掌机上最初可能没吃透GBA的机能，所以制作的《机战A》显得中规中矩，当时胖子对这个游戏的介绍说："比SFC的第四次要强，但是没PS的F完结篇强"，以至今天在有关SRW的讨论时有人仍认为《机战A》是GBA上最正统的SRW游戏。不能关闭的战斗画面，拖沓的战斗风格，简单的MIDI音乐，短小的流程，引起SRW饭的不满。到了《机战R》中有所改善了：画面更好看了，可以加速对话，能关闭战斗画面，繁多的主角，在当时《真三一万能侠对新三一万能侠》的动画带动下再次点燃了众粉丝的热血。随着对GBA机能的掌握，对新的系统的测试而开发的《机战OG》，完全摆脱了过去SRW中赖以吸引粉丝的各种动画中的机器人，而完全由本家制作的原创机器人们担当主角，胖子在这里再次祭起了WINKY创作的魔装机神和盖修班斯特机体，也确实被他阴到了。音乐不再是简单的MID了，而换由大部分PS上的《外传》的音乐，以往出现的人物和机体被本作的剧情完美的联系到了一起，吸引人眼球的战斗动画，新颖有趣的养成系统，怀旧似出现的比安老头和以路人甲身份出现的愁，确实再次把老玩家拉回到自己的身边，但是正因为是试探性质的作品，游戏里因赶工被删掉的痕迹随处可见，因此被称做毁誉参半的半成品。





《真三一万能侠》动画再次播出的时间，胖子偏偏就把开始就是真三一剧情的《机战D》在暑假中卖了出来，笔者再次被流龙马等人感动，那首熟悉而热血的HEATS，配上和动画里完全一样的对白，感动的流泪啊。夏亚和阿姆罗终于不再互相攻击，还一起开着各自的最后决战使用的NEWTYPE机体为了捍卫地球和平而共战。机体的战斗动画，放大招的画面比OG还要华丽，武器打到机体身上不再是生硬的类似敲鼓的声音了。正是因为此笔者怀着私心给SRW系列很高的评分，众读者别扔我臭香蕉就是了。

本以为GBA上的SRW就此OVER了，但是眼镜厂似乎认为我们玩家的口袋还没被掏空，先把华丽到渣的《机战OG2》的预告放了出来，预告片的华丽，机战代言美女的惊艳，参战机体都是粉丝们耳熟能详的主角机体，没办法，我再次被她振倒了，惟有在不停的关注官站资料时等待今冬的发售吧。

信长的野望

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	24	24	26	22	20

日本人做过了西洋的历史题材的战争游戏，自己本国战国时期的战争历史题材，自然不会被擅长做历史类型战略游戏的光荣公司放过。FC、GB、SFC、PC、PS几乎所有游戏平台上都出现的《信长的野望》的身影又出现在了GBA上。

战国时被提到最多的人物自然就是织田信长了，从一个不被人看好、被别人认为是傻瓜的人，发家





尾张，到携足利将军号令日本，发展为统一大半个日本的军事家、战略家、野心家，实在是个神秘的过程。后人因为他的“天下布武”思想和他的残忍而称他“第六天魔王”，日本的漫画，电影中出现频率最高的反派人物非他莫属了，动不动就来个复活要重新统一日本，从《孔雀王》到《鬼眼狂刀》，实在多的不胜枚举。

《信长的野望》最早是286PC上的游戏，想当时笔者一边按着数字键一边发布指令，发展到如今出现在GBA上，给人一种反璞归真的感觉。游戏分战国初期、信长发展势力成熟、本能寺之变后三个时间段供玩家选择，玩家可以选择扮演其中任意一个势力（本能寺之变后的游戏中怎么没有前田利家的领地？柴田胜家和丰臣秀吉倒有自己的一片领地）。史书上记载信长在去本能寺前对人说过今后的势力是“猴子与狗得天下”，猴子自然指当时被人称作小猴的集聪明与狡猾于一身的木下藤吉郎秀吉，狗是指小名“阿犬”忠心为主、武士道思想浓厚又不失俊美的前田利家。游戏中可以使用的大名多达十多人，大家早已熟悉的“战神”上杉谦信、武田信玄、毛利元就、美浓城主斋藤道三、得川家康、柴田胜家、羽柴秀吉、明智光秀等各个时期的知名武将悉数登场。而且每个武将家族的家族标志也在武将名前出现，不得不说光荣下了一番工夫制作这个游戏。

游戏的操作系统延续了本系列的一贯风格，进行攻城战时进入战斗地图画面，各兵种的优劣是显而易见的，需要玩家好好配置了。

三国志

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	22	20	20	20	22

做完了日本历史类的战争游戏，轮到中国的三国历史了，光荣把三国题材从SLG做到ACT再又回到SLG，真是挖空心思了。





正统游戏分为六个时间段：189年董卓在都城洛阳建立割据势力；194年飞将军（李广？）中原之舞；201年刘备新野雌伏；208年卧龙（当然是诸葛亮了）在赤壁飞翔；221年汉朝灭亡，天下三分；235年星落五丈原。玩家也可以创建自己的君主和武将，在以上的六个时间段内和其他十几个割据势力一起争夺天下，不知道是不是特别照顾中国玩家，自设定的人物的名字可以使用汉字登录，不过是把日文的五十音当作拼音来用。

游戏中的大部分指令完全是中文，就算是日文盲也能完全看的懂。内政战斗系统完全延续了传统的界面——回合战斗制，从地图和系统来看，本作很像PS的《三国志6》的移植版。玩过这个系列的玩家上手起来显的熟门熟路，就算是第一次接触此类游戏的玩家操作起来也不会有任何的困难。

大战略

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	31	29	25	20	23





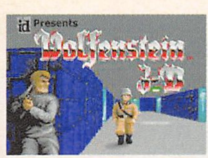
这是一款最早在MD上出现的战争类题材的SLG游戏，奇特的地图，格子居然全部是六边形，和PS上的《基连的野望》一样。不过限制了胜利的回合数，在规定回合数内不能完成任务一样会GAME OVER的。不同关卡的难易度不同，给予的初期部队数是固定的，军费也是固定的，大大增加了战略的难度。不过敌方的资料都能直接查看，实在不错，而且和真实世界一样不同国家生产的兵器性能不同，价格也不同，最厉害的步兵当然不是MADE IN CHINA的了，中国的坦克可以说是各个国家中最次的，居然和法国的炮兵才打个平手。兵种的相克是SLG必不可少的部分，步兵近距离克炮台，炮台远距离克坦克和步兵，坦克近距离克步兵和炮台等。虽然没有火纹系列困难，但是初次上手几乎没有胜利的可能。而且有白天、黑夜和天气设定，所以对战斗更是增加了难度。到中期出现了空军力量，海军舰船的参战使战斗进入到白热化（美国的航母还是很强悍的）。

关卡胜利后的攻略评价会从自国残存数、自国损害数、自国击破数三个方面对你的成绩进行评价，并且因为你选择的国家不同而会演奏不同的国歌。让我们的五星红旗再次飘扬吧，虽然难度大了不少，谁叫这不是中国自己做的游戏呢。某天笔者抱着这款游戏一边玩着一边念念有词：“坦克打步兵，强占补给站，大炮轰坦克，上啊。”（旁人以一种异样的眼神看着笔者）抛开个人因素谈游戏，虽然是小容量的游戏，但是依然很耐玩，忠实地体现了战场的残酷，听着自己的军队“砰”的一声全军覆没实在心里不好过。另外游戏还增加了和朋友培养的军队联机对战的模式，看来联机模式是大众趋势了。

3D重返狼穴

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
FPS	10	10	3	10	5

由MODE 7小组制作的PC版《重返狼穴》（又名《重返德军总部》）的GBA移植版。游戏以二战时的故事为背景，主角打入德军进行破坏活动。PC上的大名早已远扬，慕名玩这款游戏后大呼上当，又是个由捉刀客制作的烂游戏。GBA的硬件性能被

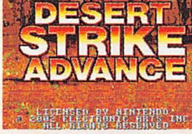




定位在比SFC还要强的2D性能，少量的3D性能。但是这游戏居然被做成第一人视角的FPS类型，放眼望去满屏幕都是方块，什么？为什么不是马赛克？GBA的3D技能太差了，这游戏里连马赛克都看不到了。操作感极其恶劣，动不动就移动着找不着北了，每个房间的门似乎都张着一模一样的外形，叫人难以辨认，连我这个不是路痴的人都成了路痴了，玩了大约一个小时后，已经迷失在迷宫中了，头昏眼花，胃里的酸水不住的往上涌着，赶紧关掉画面，啊，整个世界清净了。本来PC版游戏在我心中的良好形象已经消失殆尽了。哎，评分不得不低了。

沙漠风暴

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
STG	20	10	25	20	10





以制作PC游戏出名的EA再次把中东战争搬上了GBA。玩家要操纵从海边战舰上起飞的美国阿帕奇直升机对伊的地面雷达和地面炮台、各种设施进行攻击。游戏画面是斜下45度视角，因为是直升机，所以十字键的操作方向和平时我们玩的游戏不一样，上是前进，左是逆时针方向旋转，右是顺时针方向旋转，下是后退飞行。奇怪的还不只这一个，阿帕奇直升机居然没有装备空-地导弹，对地机枪居然只有一把，我印象里记得应该是左右翼各一把大型机枪的啊。因为炮火的薄弱，连飞机的装甲都也薄弱了，地面的步兵居然拿着把手枪就能把飞机击落，不知道是不是他的枪法太厉害了，一枪命中飞机的油箱，结果了飞机。但是游戏的操作性还是不错的，熟悉了奇特键位后，飞行战斗都没什么问题了，飞机在飞行中的惯性也被忠实的保留了下来。飞机的造型相当酷，飞行时的俯冲和悬停姿势都拿捏设计的很到位，地面设施的设计也很真实。而且游戏中随时可以调出的地图菜单可以保证玩家不会成为安藤正树第二。只是没有BGM音乐，全游戏中只听到飞机的突突突的发动机的声音，略显单调了些，整体上没有难度。

Q版坦克大作战

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	30	25	26	20	15

以制作SNK经典格斗游戏的GB版而出名的公司TAKARA，实际上变形金刚玩具版权曾经在其手上。不知道是不是巧合，TAKARA公司制作的游戏都那么的可爱，从《热斗 格斗之王96》，《热斗 斩红郎无双剑》到现在GBA上的《Q版坦克大作战》。

本游戏把坦克拟人化了，坦克之间有对话，有嬉笑怒骂的故事，有天马流星的剧情，对于游戏中出现的一些词汇还可以按提示说的按SELECT键参看说明（什么?你看不懂日文?那……算了，当我没说过，直接按掉对话好了）。游戏是和火纹一样的即时SLG，地图和《大战略》一样被分割成许多的小六边形，看起来还真有点火纹坦克版的味道。电





脑的思考速度太慢，等待敌方一个指令下达下来居然要半分钟，这点上火纹倒是比Q坦克强的多了（可能是32M容量的缘故吧）。在敌方HP低下的时候还能进行捕获，得到其身上的零件，从而强化自己。用主炮攻击时还可以选择是直接攻击还是特殊攻击，特殊攻击就是可以选择性的打敌方的车体还是打敌方的炮塔，但是居然要手动操作使其命中，如果正好使坐标指到中间的黄点上那就是必杀一击，不同的坦克，坐标移动的速度不一样。坦克还能使用各种道具，还能强化自己的能力，也能更换底盘适应其他的地形。战斗中坦克排出的阵形还附带特殊效果，有的甚至可以扭转战局。此外游戏音乐也十分出色，坦克马达的轰鸣，金属履带交错的声音被逼真的体现出来了。

关卡中出场的敌方角色居然叫BT战车，日本人连名字都喜欢恶搞啊。坦克之间的对话也很有意思，坦克分为了好几个王国，它们之间的纷争没有停过。我们可以控制不断新加入的同伴和BT战车军团进行抵抗侵略的战斗。游戏虽然是即时存档，但是S/L大法复位得到的结果并不是固定的，难度又减少了不少。

信长异闻录

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
即时SLG	28	25	27	30	20

《信长异闻录》最早是MD上的一款即时策略游戏，如今又移植到GBA上了。游戏记录了信长从出生到本能寺之变的整个政治和战争生涯。玩家就是





信长，其中开始信长的老爸织田信秀也会登场，第一关卡前选好兵种后家臣平手政秀又开始了教学攻略，一大堆系统的名词解释后就开始了正式的天下布武的过程了，"哇哈哈，终于可以轮到我做主角了！"信长两眼放着红光说道(旁白：幻魔王来啦，快跑)。

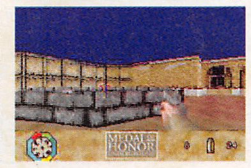
由于游戏完全按照正史中的故事情节发展，所以让对日本战国历史深有研究之人玩起来热血沸腾。关卡中间穿插的剧情就是日本的战国历史，战斗胜利后还有一群武士的吶喊，感动啊。GBA上的即时战略游戏不多，这款游戏就是最好的典型，大家可以试试这个游戏的操作感，笔者感觉相当不错。地图上和敌兵接触后进入了战斗指令模式，分前卫、中卫、后卫先后攻击，和历史上日本的战法类似哦。

荣誉勋章

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
FPS	15	20	5	10	10

EA公司啊，你怎么能把如此劣质的游戏推给玩家玩呢？打着PC上著名FPS游戏的招牌，制作的GBA版游戏却如此的低劣，比《3D重返狼穴》还有过之。能看到的除了马赛克还是马赛克，敌人的目标那么小，瞄准的准星又小，移动起来很快，虽然是自动瞄准，但是手枪发弹慢，远距离，AI的瞄准是自动的，敌人多的话稍微不注意很容易就挂掉了。敌人画面更是简单，近距离一看，就是一根蓝色的树枝，估计一个敌方角色连256x256的像素都没有。EA怎么不把游戏做成《古墓丽影》GBA版那样的斜45度射击游戏呢？至少玩家玩起来不用消耗太多眼细胞，射击起敌人来又有爽快感。也许是恶评如潮吧，EA终于在GBA上放弃3D类型的游戏了，下作的《荣誉勋章》终于换成清版类型的STG游戏了，画面是可爱的2D，操作感十分优秀。





SD高达G世纪A

类型	操作	音乐	画面	剧情	FANS向
SLG	34	38	36	38	36

当听说BANDAI要把看家游戏SD高达G世纪系列搬到GBA上时，高兴的四处奔走相告，但是又怀疑在GBA如此的硬件上究竟能做出什么样的SD呢？大厂就是大厂，势力是不容质疑的，游戏系统就是WSC上的《独眼高达》的系统，不过为了响应GUNDAM SEED的热播，这次第一话的剧情就被SEED的主角们抢尽风头。但是到游戏的最后也没能看到自由和正义的全装备型，遗憾啊。对于动画中颇有争议的NEWTYPE的定义，游戏中对SEED的NT设定也很含糊。

游戏如同PS上的SD系列游戏，忠实再现了各场动画中的战役，"热砂攻防战""卫星争夺战"等。机体上ν高达和沙扎比的强悍令人汗颜，不过因为是SD系列，可以量产化了，但配件还是蛮难入手的，通关后清纯的哈曼带来的不是丘贝雷而是一台NT用基拉多卡。最终BOSS的宝座莫名其妙地被08MS小队中萨哈林家的长男夺得，其驾驶的BOSS专用机体是SD中出现过的重型可变MA——克罗姆林，能力超强。

游戏中穿插了大量的原动画的剧情并配有着相当精美的插画，在第一章开始就是一张SEED的吉良和阿斯兰偶遇的插画。随着玩家控制的机体的不同，BGM随时切换成其动画中的音乐是系列的一大特色，而且本作的BGM比起眼镜厂的机战系列的BGM可悦耳多了，毕竟是128M的容量啊，但是玩家最渴望的真人语音呢。难道只是一个梦？战斗画面是2D的，但是BANDAI的优秀游戏开发人员却使画面看起来和3D有的一比，各种机体的武器一招一式都是那么的有模有样，驾驶员可以使用增强自身能力的ID技，此ID就是原动画中该驾驶员说的某句经典的话，热血啊，使玩起来投入感十足。当然日本的恶搞精神再次被体现了出来，G高达的多蒙教Z高达的卡缪学习明镜止水的奥义，居然还真被卡缪学会了。

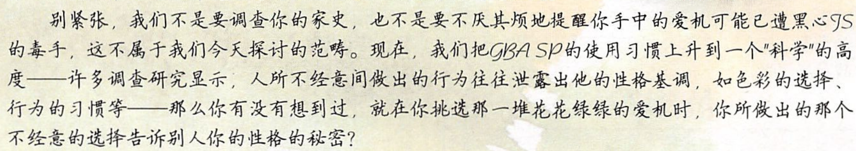
战场从殖民卫星切换宇宙空间，再到地球，然后再回到宇宙，战斗画面中的背景因此也随着改变。说得曾经的敌人成为同伴，同时同伴也有可能叛变成敌人，大量的分支路线和需要达成某种特殊条件才能获得的强力ID，和新增加的索敌模式，二周目追加的新的关卡，大大提高了游戏的耐玩度，系列一贯的捕捉敌机也得到了保留，捉到的敌机可以继续使用也能解体获得新的零件开发新的机体。游戏登场的我方MS总数多达76种（还是嫌少了），但敌方某些专用机体是除了修改外无法获得的，参战的GUNDAM系作品也很丰富，但是有不少作品只是派出个主角上来亮相，大人气的副角连机会都没给，例如F91高达、V高达。就算游戏中我方被击落，还是能在通关后修理好再次出场，似乎使战争不那么的残酷和严肃了。整个游戏给人的感觉就是华丽和轻松。

总结战争的意义在于更好的守卫难得的和平，毕竟人类经历了那么多次重大的惨痛的战争，多少该吸取些教训。大家在方寸的掌机世界中体会惊心动魄的战争的同时务必记住战争的残酷，以一颗热爱和平的心去生活，以一颗热血、聪敏、冷静的心去游戏掌机。

当心！SP泄露你的性格秘密

掌上宝贝的另类分析

文/炼金术的转生 编/雪人



你有GBASP吗？从GBA到SP，你一共换过多少机型？你是不是经常有一些特别的打机习惯？你爱机的彩壳换过几次？

别紧张，我们不是要调查你的家史，也不是要不厌其烦地提醒你手中的爱机可能已遭黑心JS的毒手，这不属于我们今天探讨的范畴。现在，我们把GBA SP的使用习惯上升到一个"科学"的高度——许多调查研究显示，人所不经意间做出的行为往往泄露出他的性格基调，如色彩的选择、行为的习惯等——那么你有没有想到过，就在你挑选那一堆花花绿绿的爱机时，你所做出的那个不经意的选择告诉别人你的性格的秘密？

经过慎重考虑，我们决定以游戏机类型中目前"普及率"较高的GBASP作为分析的对象，——至于为什么是要用GBASP来做性格分析而不是GBA，甚至PS2、NGC、XB之类，理由如下：其一，GBASP普及率较高，且为GBA进化机种，拥有较好的"群众基础"；其二，GBASP在各种游戏机中价格偏低，所以体现在游戏机款型选择时受价格左右的因素较小，也就是说，诸位玩家可以更放松，更率性的方式依据自己的性格、爱好作为选择参考；其三，这是最重要的一点，GBASP种类繁多——老任的赚钱花样在GBASP的阵地上得到了空前发挥，且不说GBASP的大众机型已经花花绿绿一大堆让人挑花了眼，单是时不时跃世而出的各种限定版，就已经让人不知从何下手。

综上所述，我们决定以GBASP为范例，尝试从色彩与性格、款型与习惯的角度进行一次全新的购机分析甚至推介指南，当然，我们不是行为学专家，以下种种分析论断，仅供参考，万勿笃信，各位玩家亦可按图索骥，比对是否准确，若是切中"要害"，大家不妨一笑置之。

从大众潮流中看个性——原色GBASP完全解析

核心提示：2003年2月14日和9月16日，任天堂先后两批发售了GBA的"进化版"产品GBASP，外壳色彩分为黑色、蓝色、银色、以及后来的粉红色、粉蓝色，因为是任天堂推出的最普通的GBASP类型，因为其相对低廉的价格，使得选择人数相对更多。

深蓝派玩家　中庸即是公正

※关键词：中庸、气度

※色彩解析：从色彩上来说，普通的蓝色是最凉爽，清新色彩，也被认为是最专业的色彩。它和白色混合，能体现柔顺，淡雅，浪漫的气氛。而在GBASP的选择上，许多玩家选择深蓝的理由可以概括为不喜欢黑色的过于肃穆，也不喜欢银色的轻佻。——所以，中庸的深蓝就成了大多数玩家的选择。深蓝派玩家就如同他们所选择的色彩一样——四平八稳，不偏不倚，他们的优点是知足常乐，他们也可能是被称为最"厚道"的一群人：不会轻易涉足派系纷争，不会大声斥责让自己大失所望的游戏或者厂商(尽管大家都是用的D版，但深蓝派的家伙明显地更有自觉性)。当SONY派玩家和SEGA派争斗得你死我活时，深蓝派玩家正在不紧不慢的玩着自己不十分喜欢也不讨厌的游戏，直到把它打穿。深蓝派玩家通常不会对某一款游戏或某一项事物沉迷到不可自拔的境地，也不会愿意把时间浪费在蜻蜓点水、浮光掠影式的浅尝则止上。他们信奉每一款游戏都是心血的结晶，都有其诞生的理由，并且都有值得品味之处，他们同样信奉游戏没有最烂只有更烂，以这种近乎于调侃的，淡看云起云落的心态，深蓝派玩家不知不觉地伴随



游戏走过了许多个春秋。

※适合人群：那些对游戏并没有疯狂热衷的人最适合于这种带有浓厚中庸色彩的GBASP，包括忙里偷闲的上班族，以游戏为娱乐的边缘派，和不喜欢成为中心人物的人。深蓝色的GBASP可以带在任何年龄，任何职业的人身上都不感到突兀，但不突兀的同时也意味着没有个性。从性格上来说，如果你是一个相对稳重而平和，不喜欢出风头的人，那么这一款色彩的GBASP一定是你最好的自我体现，而且从外表看，深蓝的GBASP可以与几乎所有的色彩搭配而不感到突兀,带上它，你一如既往地在人群中"潜水",享受独得之乐。

※忠告：喜爱深蓝色主机的人，虽然通常显得公正而气度，但却缺乏激情。要知道，游戏之魅力，就在于它激发了人性中的激情，失去了它，就失去了游戏最本质的乐趣。

黑色派玩家　追求艺术的极致

※关键词：骨灰、HARDCORE、铁杆、重度

※色彩解析：无可否认，最近黑色是一种很流行的色彩，它更多地被喻为永恒的经典。据最近一项调查显示，在亚洲人最喜好的色彩选择中，黑色稳稳当当地排在第一位——似乎是沾了黑色的光，那一款名为"黑色高尔夫"的仅有50辆的"限量版"北上京城也卖得贼好——当然,许多男性玩家也是将黑色的GBASP作为购机的首选。



黑色通常被称为"工作狂"的颜色，它同时代表着经典、完美，深沉而极致，用游戏的视点来解释，它更多地代表了它的主人对于一款游戏近乎狂热的沉迷，或对于一个厂商似乎疯狂的挚爱，乃至一种信念的顽固的坚持。极致的色彩，极致的追求，选择黑色爱机的游戏者，它所对应的关键词应该是"骨灰"、"重度"、"铁杆"和它们的同义词。

※适合人群：单就性别而言，黑色是很男性化的色彩，因为过于肃穆和凝重而不适合一般MM玩家使用（少数酷GIRL除外，毕竟是少数），若以玩家阵营划分，那则推荐给诸如某厂商死忠、某游戏"铁扇（铁杆FAN）"之类人选、以及一切玩龄N年以上的重度玩家。

※忠告：黑色派玩家，也许在游戏生活中执着有余，变通有欠，兼有"除却巫山不是云"之铁杆情结，好处是深谙游戏之趣味，快乐之精髓，常有独得之乐，也有少不了呼朋引伴，结党切磋之熙攘热闹；缺点是过于执着，不懂退一步海阔天高。这一类玩家，往往对自己所求之物以尽极致，一盘限定卡、一台古董机，不得之不肯罢休，虽然对购机知识了若指掌，但一遇心爱之物，便方寸大乱，心切之下，极易受BOSS从旁撺掇，受其鼓吹诱惑，一时热血上涌便交了银子。建议此类玩家放稳心态，认清形势，拿出"铁棒磨成针"之决心，且战且看，与JS周旋到底。

银色派玩家　被宠坏的时尚

※关键词：时尚、LU

※色彩解析：从某种程度来说，银色天生就像个被时尚宠坏了孩子。在国际上，银色被公认为最时尚的色彩之一。甚至在2003年情人节发售首批GBASP时，宣传海报上几乎无一例外地选择了俊逸模特和银色GBASP构成令人垂涎的组合。银色有着介乎于黑、白、灰之间暧昧的气质，和摇摆不定的暗示。喜欢银色的人，也往往喜欢以自我为中心,有着唯我独大的傲慢心态，除自己在意之物外,其他的一切皆漠不关心,也不投入。银色派的玩家，可谓我行我素的一个群落。他们可能会暗笑黑色派玩家"从一而终"的"迂腐"，又不屑于深蓝派玩家的中庸，LU对于银色派玩家来说并不意味着贬意，他们也许会告诉你"宝贵的时间总会留给最好的游戏"，他们中可能有一群LU，但更多的银色派玩家会耐心地等待一款挚爱出现，而在它诞生之前，银色派玩家不会如黑色派一样拒绝一切执着地守望未来，他们如蜻蜓点水般东一点、西一点地游走在各种游戏，各个厂商之间，有可能被认为是LU，有可能被指为"不专业"，但银色派玩家只专注于自我的享乐和追求，其他一切无视。而他们区别于深蓝派玩家最大不同，就是银色派玩家不会如深蓝派玩家那样将自己对于游戏的爱平均地分给每个游戏，也许有的时候他们表现得有些中庸、有些LU，请坚信那只是银色派玩家挚爱现身前的假象。



※适合人群：据估计，大约1/3被指为LU的家伙应该属于银色派群落，总体上应该多于黑色派玩家。单从外表上看，银色的GBASP可能更适合追求时尚的年轻 GGMM们，以及信奉小资、

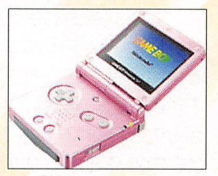
BOBO乃至带一点NONO情结的新人类——年轻本来就是一个暧昧的年代，就如同银色本身。而从性格上来看，银色则是拒绝刻板、崇尚自由、率性的家伙们的首选。

※忠告：可能会有一帮不懂游戏又喜欢指手画脚高谈阔论，而且将时尚追逐得走火入魔的家伙削弱了银色派玩家的整体战斗力，甚至败坏银色派玩家乃至LU的集体声誉。所以"划清界限"有时候是必要的。同时，喜欢银色GBASP的玩家性格中的我行我素很容易发展成为任性的成分，——任性并不是一件好事，不管是在现实生活中还是在游戏中。另外，因为银色派玩家骄傲而又独立的个性容不得别人指责，所以有可能会与其他派别玩家尤其是专一的黑色派玩家发生摩擦，不过请记住一句话：游戏无国界，电玩为大家。与其孤芳自赏，独乐乐不如众乐乐也。

粉红派玩家 脆弱的虚荣

※关键词：虚荣、享乐、边缘派

※色彩解析：虽然粉红色的GBASP主机看起来似乎是所有女性玩家的首选色彩，但是在实际购买行动中，会选择粉红的女性玩家会比想象中少得多（更多的可能倾向于红色和蓝色）。虽然大多数女性并不排斥粉色，但是却视它为过于脆弱和脂粉气太浓。而用GBASP玩游戏的女性玩家，也许只是仅仅被它亮丽的色彩诱惑，而非游戏本身。她们可能更倾向于回肠荡气的PRG、恋爱游戏、或有耽美色彩的育成类游戏。而从有关颜色与性格分析的理论上看来，据调查，喜欢粉红色的女人都不约而同地有着类似的5项特征：一是依赖性强，总想依靠别人而被人所爱，很富有女人味——女人要的就是一个被宠，很好；二是向往明朗可爱的事物，外表虽然刻意地表现乐天派，但是内心总感寂寞——清醒如昨，难得；三是本位主义很强，比较喜欢年长、高个子而富于领导能力的异性——凡事听从内心，没错；四是外形看来颇为稚气，但是内心却很理性而且冷静——外柔内刚，聪明；五是很容易感到不满，无人奉承时便不高兴——虚荣心强烈。



对于男性玩家来说，如果你的MM在挑选GBASP时毫不犹豫地选择了粉红，那么就意味着你要试着去接受她以上的特质，并且，不要指望和她交流重度游戏的心得。

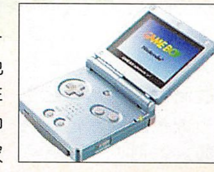
※适合人群：依赖性比较强和可爱型气质的女孩，不妨用这款GBASP暗示GG"我是个比较喜欢被人保护的家伙"（如果遇到木鱼脑袋不要怪我，或者就给他看这本书）。另外，粉红虽然是娇弱的色彩，但也有"粉酷"一说，佐证者就是名声远扬的"粉红女郎"，自信、漂亮，万人迷加上对异性心狠手辣，有这个自信的女玩家不妨试试这款粉红色的主机，做个"名副其实"的"粉红女郎"，彻底颠覆粉红的原有含义。

※忠告：因为理念、习惯和游戏的倾向性不同，粉红派玩家实际很难进入到真正意义上玩家的队伍。粉红派玩家也许会因此会陷入长期独自享受游戏的寂寞。要改变这种状况，粉红派玩家还要多多和其他玩家交流，读懂他们的语言，而不是沉湎于自己的小天地中。

粉蓝派玩家 矫情的边缘派

※关键词：矫情

※色彩解析：真是一款比粉红更要命的色彩，虽然粉蓝色是非常中性的色彩，但中性的结果是男性玩家和女性玩家都不会选择它。



粉蓝色并不是一款适合"玩家"的色彩，对于男性玩家来说，它太娇媚，太女性化，缺乏适合于男性玩家那种唤起游戏热情和热血的主机特质，对于女性玩家来说，它又不如银色的时尚动感、不如红色的激情四射，甚至不如粉红的可爱讨巧。所以，就这样一款粉蓝色主机，成了"爷爷不疼姥姥不爱"的四不像。而实际选择它的玩家也可能会是最少的一群。

粉蓝派玩家是最没有立场的一群人，他们既没有勇气去尝试重度游戏那种在艰难挫折中前进的快感，又不愿意让人将自己视作粉红派玩家的虚荣和幼稚，所以，他们就成了最矫情的一群。

※适合人群：摇摆不定的边缘派玩家，不知道自己喜欢什么，又竭力想表现出自己对游戏热爱的家伙，或者说，仅仅是把游戏作为一种消遣的人，以及将游戏作为生活的一种发泄的人。

※忠告：善意地说，粉蓝派玩家还是尽快"转职"吧，要想进入游戏玩家的队伍，其他色彩的主机比较能够帮助你和其他玩家沟通。

某日晚上，看PG时突然停电，在没有蜡烛，手电筒没电的情况下，依靠SP的光源顺利地看完PG，并且在PG的指导下顺利完成某游戏的通关，真是一次完美的结合啊。陆嘉琦，21，男，200041，上海市静安区泰兴路624弄7号201室，兴趣：玩游戏、看PG、睡懒觉

自我主张强烈的个性——特色型GBASP性格解析

核心提示：除开"价格便宜量又足"的几款大众型GBASP，任天堂与其合作厂商不遗余力地推广了大量特色化的限定版GBASP，相对于大众版的普通GBASP而言，这些特色化的主机虽然价格不菲，但是却更加突出了主人的个性。——因为它们的特色化和数量有限，它们与玩家的关系已经不单单是玩乐的物件，而上升成为身份和性格的代言人。

《FFTA》限定版GBA

这是一款由SQUARE于GBASP同一天发售（2003年2月14日）的黑色GBA，除了特别的包装之外，随机还附送一本画册型的FFTA迷你书，同时还有可爱的莫古和米托项链夹带其中（可以讨好MM），另外还有附送手机贴纸。



推荐人群：将这款限定版首先推荐给FF系列的"铁扇"是不屑说的理由，除外，喜欢浪漫情怀的人不妨也买下这款童话气息浓厚的特色GBASP，当感到生活压力巨大的时候，卡哇依的手机贴纸和吉祥物项链会从钢筋水泥的森林里将你解救出来，并提醒着你童话的存在。（男生慎用，切记）

《口袋妖怪》火鸡ACHAMO限定版GBASP

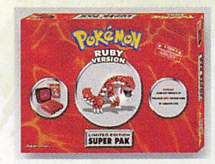
这是一款为庆祝"Pokemon Center"（口袋妖怪中心）开站满五周年纪念而推出的新型GBA SP，外壳是口袋妖怪风格的鲜亮橙色主机，而且在这款橙色GBA SP中还将加印火鸡口袋妖怪Achamo的可爱图案。

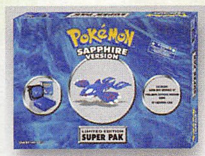


《口袋妖怪》同捆GBASP主机

2003年11月底由欧洲任天堂所推出的一款与"口袋妖怪红宝石"和"口袋妖怪蓝宝石"同捆发售的GBA SP主机限定版。红色和蓝色的两款限定版主机机身上分别印有"红宝石"和"蓝宝石"内的两只梦幻级怪兽。



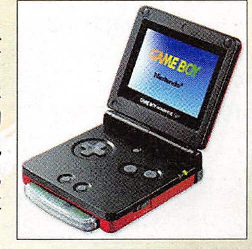




推荐人群：抛开口袋妖怪固有支持者群体，将这两款GBASP视做一对情侣机也不为过吧。热烈推荐给热爱游戏的情人们，2万多日元的价格对于一款掌机来说虽然有点高，不过大概也只有热恋中的情人才不会在意这一点吧。毕竟感情是不可以用金钱来衡量的（笑），用口袋妖怪限定版主机同玩"口袋妖怪红宝石"、"口袋妖怪蓝宝石"，该是一件浪漫而贴心的享受。对于大幅提高两人"相性"应该会大有帮助。另外，红——蓝的一对印花限定版主机，即使用来做另类的"定情信物"也不会觉得逊色。

《我们的太阳》限定版GBASP

这是KONAMI会社为在2003年下半年所发卖的新感觉RPG游戏《我们的太阳》，而同时同捆发卖的新色彩GBA SP限定版，"我们的太阳"限定版GBA SP采用外壳红色，内部黑色的设计，价格是16800日元，如果幸运地购买到初回发卖版的玩家还能获赠得到很另类的棺材式携带盒呢。



推荐人群：从棺材式便携盒就可以看出，这实在是一款非常个性化的限定版主机。红色与黑色的经典搭配流露处一些与众不同的傲慢。从外观

的气质上来看，这款限定版主机可能更适合男性玩家一些，不为别的，只是让人看中了机身上红与黑混合而出的简洁、刚练和冷峻，冷不丁的让人忽然想起一句广告词：简约而不简单。

如果你想耍帅扮酷，或给人留下一个非常个性的印象，那此款限定版主机是个不错的选择，同时，拥有此主机的人也许会给人留下难以接近沟通的印象，但事实也许并非如此。

新西兰橄榄队限定版GBASP

为了纪念冲进世界杯，新西兰推出了该国英式橄榄球代表队"All Blacks"的限定版GBASP，这一款GBASP采用全黑色彩，外壳还印有该橄榄球队的标志，发售于2003年9月19日，不过因为是新西兰为自己的球队所推出的产品，所以在中国地区基本上别想见到了。



推荐人群：很难把这么一款完全不符合我国国情的限定版主机推荐给玩家们，但单从外表上来看，倒是一款略带"名牌"气质的庄重的限定版。不过因为是别国的球队，所以应该很少有人会对其感冒吧。不负责任地换位思考一下，如果可能，我们是否需要为中国国足们发售一款限定版主机以提升士气呢？不知道能够在国内取得多少的支持率（笑），硬要推荐的话，这款主机就送给异想天开的家伙们。

金色限定版GBASP

这是游戏专卖店TOYSRUS与任天堂会社合作，而推出TOYSRUS限定发卖的金色GBASP，命名为"GBASP 星光金 TOYSRUS原创色"，在日本地区2003年10月发卖，虽然是限定版，但定价接近1万日元的价格已经相当低廉了。

推荐人群：在国外，金色是一种神圣的色彩，但按照中国现代的观点，弄巧成拙的金色就成了俗气的象征，何况这款主机上的金色往往没有你想象中的那么美丽。推荐给喜欢招摇过市的MM们，金色是眩目的色彩，没有非凡的气质不足以与它匹配，大老爷们就算了吧，大男人带着个金色的GBASP恐怕过于"鹤立鸡群"了些。



如果你经常在人群中充当光芒四射的核心人物，那我想将这款限定版GBASP带在身上会更加增添你的耀眼。

红白机与GBA SP合体

为了纪念FC推出满20周年纪念，任天堂宣布将举行特别纪念活动，活动对象包括购买NGC《FF CC》、《TOS》、《马里奥高尔夫》以及GBA《TOP》、《新约圣剑传说》、《传说的斯塔菲 2》等6款游戏的玩家，玩家只要将这6款游戏里的参加贴纸贴在回函上寄回，便有机会参加抽奖活动，预定送出的礼物除了SQUARE ENIX原创特制T恤、NAMCO原创特制T恤、以及20周年纪念任天堂T恤外，最贵重的就当属此款FC颜色的GBA SP主机了，1000个名额更加增添了它的尊贵和稀有指数。

推荐人群：资深玩家的镇山之宝！可遇而不可求的梦幻宝贝。这里将这款限定版主机推荐给一切红白机时代伴着魂斗罗、小蜜蜂走过来的"老一辈"玩家们。尤其对于充满怀旧情结的玩家，这无疑是睹物思情的最佳载体。配合任天堂所重新包装推出的FC系列游戏，过去快乐的时光又仿佛回到了眼前。



另外，特别推荐给一切高呼"已经找不到游戏感觉"的苦恼派玩家，用FC限定主机玩FC游戏合集，也许真的让人感慨万千，回忆良久。

《新约圣剑传说》魔法蓝GBA SP

SQUARE ENIX为了纪念超人气动作RPG《新约圣剑传说》发售，而推出《新约圣剑传说》主题颜色的新主机GBA SP，颜色被官方称做"玛娜蓝"，也被称做"魔法蓝"，此款限定版与游戏一起同捆推出，定价18300日元，同捆版





中还将附赠专用AC充电器与游戏原创小袋子，并将限定数量推出贩售，让喜欢这款游戏的玩家可以趁机一起将主机游戏一起收藏。

推荐人群：不管是"玛娜蓝"还是"魔法蓝"，这都是一款充满童话气息的限定版主机。被活泼俏丽的MM玩味于指间也许更加显示出两者的可爱。再加上主机颜色鲜亮得几乎有点刺眼，从女性玩家的角度看来，男同胞揣在怀里难免会给人轻浮的印象，若真的喜欢，也请收藏为妙。——总而言之，这也是一款非常女性化的限定版主机。

《洛克人EXE 4》限定版GBASP

这是CAPCOM会社为纪念推出《洛克人EXE 4》而发售的EXE蓝色限定版GBASP，发售时间是2003年底，价格是17300日元，相对于其他限定版的GBASP主机，这款《洛克人EXE 4》限定版显得颜色比较单一。



推荐人群：这款造型简练的GBASP应该比较适合被性格外向的玩家，给人以单纯而爽快的感觉。同样是蓝色，显然《洛克人EXE 4》限定版GBASP的蓝色更显得稳重得多，而又不像普通的深蓝色主机那样让人有刻板的感觉。循规蹈矩而又不愿意太出风头的人可以试试这款主机，它平淡的蓝色和朴实的造型不会给你带来惹眼的麻烦，而也能让"识货"的玩家一眼看出这并不是一款普通的GBASP，应该说，这款限定版的GBASP比较契合主人内敛含蓄的个性。

火焰加州红限定版GBASP

为纪念美版GBASP销售突破百万而发售的一款深红色外观的限定版主机，造型虽然简单，但色彩格外奔放，这样浪漫的色彩在国外应该非常受到追捧，但国内就比较罕见了。



推荐人群：从名字上看，这就是一款让人心跳加速的狂野主机，比之"口袋妖怪红宝石"版可爱的红色印花，"火焰加州版"的红色更显得激情四射。又犹如葡萄酒一样醇香醉人，非常具有成熟女人的味道。如果你有一个热情如火的成熟派情人，那么这款醉人的"加州红"将是她最完美的搭配，处处流露出异域狂放的激情。虽然是游戏机，但并不会给人以幼稚的感觉，取而代之的，是玩弄于指间的万种风情。配上别致的挂件，带着它参加PARTY，你的女人将会成为你光芒四射的骄傲。

双色GBA SP限定版

为了庆祝GB主机诞生14年，GBA SP迎来了其辉煌的又一年。任天堂发售了一款铂金白与玛瑙黑相间的新版主机，被称为"双色GBASP"，这款限定版的GBASP仅限于北美地区发售，售价为99.99美元每台。



推荐人群：如同所有的电子产品销售商喜欢给自己产品的色彩起一个高雅的名字一样，任天堂将这款黑色相



间的主机色彩命名为"铂金白"与"玛瑙黑"——黑色部分为屏幕，白色部分为主体。不过就外表而言，这是一款比较适合干练男性的主机，黑白两色的基调给人以稳重踏实的感觉，另外，虽然造型很时尚，但是浓厚的"商务"味道会让它即使摆在办公桌上也不会让人觉得太刺眼。总而言之，有职务在身的人带上它也许会增添许多男人的魅力和亲和力。

"Rip Curl"限定版GBASP

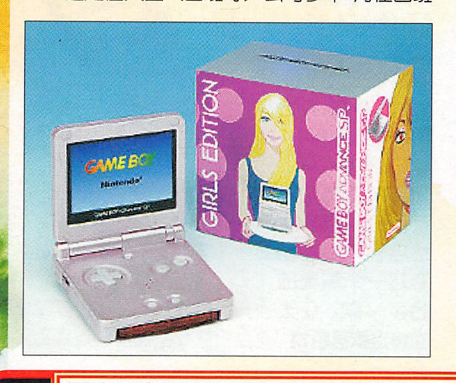


这是世界顶级冲浪运动服装品牌，澳大利亚的Rip Curl公司和澳大利亚任天堂会社合作推出的一款限定版GBASP，推出的同时任天堂也宣布成为举办"2004年Rip Curl世界职业冲浪比赛"的赞助商。

推荐人群：很有"名牌"气息的一款限定版主机，推荐给对"ADDIDAS"、"NIKE"一类运动游戏品牌情有独钟的人。

西班牙Girl Edition限定版GBASP

这是任天堂（西班牙）公司今年4月在西班牙国内发售一款名为"GameBoyAdvance SP Girl Edition"的女性版GBASP限定主机，主机色与日版的GBASP粉红色相近。同时，任天堂（西班牙）公司也发表了一些受西班牙女性玩家所喜爱的游戏：《哈姆太郎3 爱情大冒险》、《大金刚》、《口袋弹珠球 红、蓝宝石》、《口袋妖怪 红宝石、蓝宝石》、《星之卡比 梦之泉的拉克斯》、《马里奥与路易RPG》、《超级马里奥 ADVANCE 3》、《超级马里奥 ADVANCE 4》等。



推荐人群：可爱的主机配上可爱的游戏群，显然是瞄准了女性玩家的腰包而来，推荐给全年龄段的MM玩家们，唯一的不足是稍微欠缺了些个性。

美国FC纪念版GBASP造型

美国任天堂于今年6月。在美国推出限量FC纪念版GBASP，价格定为99美元，其最大特征是主机颜色使用了1983年美国版FC——NES的手柄颜色，所以看起来和已经发售的日本版FC纪念版GBASP有些许不同。同时推出的GBA版FC纪念游戏合计8款，每款售价19美元。



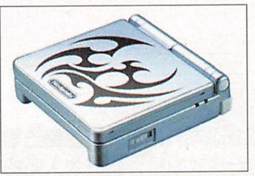
推荐人群：相当怀旧而且"专业"的一款限定版主机，国内应该很难找到，可以肯定的是，会下工夫找到这样一款游戏主机的玩家，即使不是骨灰，那也是游戏情结深厚了。

任天堂GBA SP游戏机刺青版

任天堂于今年6月。在欧洲发行的限量版"部落"GBA SP（英文名"Tribal"）。这款GBA SP上别致的图案是刺青艺术家Mister Cartoon的杰作，该人曾为米纳姆、贾斯汀和比昂等名人做过刺青，他对这一款限定版的评价是："游戏机上的刺青图案看起来非常酷，时下刺青也很流行——每个人都想要一个。我想这款个性化游戏机的销路一定不错。"并且，这款特别的主机不仅限量发行，而且也限时发行。按照官方的说法，这是一款全新打造的机型。在限定版主机内外装饰的是印地安人和玻利尼西亚人常用的刺青。



推荐人群：正如任天堂GBA欧洲市场经理Tim Freystedt所说，这款名为"部落"的限定版主机给人以非常大的视觉冲击力，直接地反映了现在年轻人情绪化的一面。所以,此款GBASP适合于那些叛逆、吸引人且富有灵性的年轻人们。这款新的游戏机将让玩家以一种游戏方式和互动来展示自己的个性和叛逆，在叛逆的同时，又彰显出一种独特的艺术气质。



《银河战士》限定版GBA SP

配合"任天堂"制作的《银河战士 零号任务》所发售的限定版GBA SP，主机的发卖日期为今年8月，机体上红橙两色非常鲜明。



推荐人群：喜欢这种红橙两色相间主机的人,通常充满激情和进取色彩，虽然有些冲动和冒进，不过总体来说，是非常可爱的性格，很容易得到其他玩家的认可。

口袋妖怪绿宝石限定版

这是任天堂所发售的一款为配合"口袋妖怪绿宝石"出击的绿色限定版GBASP，机身上印有绿宝石中梦幻妖怪"天空龙"的形象。





推荐人群：绿色的GBASP在整个GBASP的限定版队伍中都显得尤为罕见，尤其是这么一款配合超级大作所推出的精致主机。就色彩理论来讲，深绿的色彩比较适合于意志坚定，不易动摇或改变，偏重于理性的人。除开"口袋妖怪"的忠实FANS外，选择这款限定版的人多少有些自视甚高。他坚信自己的想法正确，并要求他人接受，在潜意识中，喜欢绿色主机的人很喜欢用别致个性的主机来吸引别人对他的注意，并对他表示认同。

所以，将这款限定版主机推荐给希望证明自己，显示自己的人。

马里奥和赛尔达限定版GBASP

据有关方面消息，欧洲任天堂在将GBASP全面降价24％后，又宣布将推出欧洲版本的GBASP限定版，发售日定在11月，两款GBASP中，一款为金黄色外壳，与《赛尔达传说 缩小帽》游戏同捆，盖子上还印有"TriForce"三角神力图案的"赛尔达限定版包装"，而另一款则是与《马里奥 vs 大金刚》游戏同捆，红银双色外壳，上头印有马力奥"M"字标志的"马里奥限定版包装"两种。



推荐人群：个人以为这是GBASP所有限定版中最"漂亮"的两款主机，从色彩来说，"赛尔达"版本的GBASP更适合性格明快的女性玩家。因为爱用黄色的人，性格大多偏向于明朗清爽，天真无邪，善于交际。对生活很乐观，永远都向前看，喜欢新鲜的东西，会纯粹是为了"变变花样"而试图改变自己的生活。同时，黄色也是撒娇心理的表现，在希望依赖他人，博得他人欢心等方面的欲求比较强烈。所以，选择黄色为主调主机的人，大多能比较轻易融入玩家群体。



而"马里奥"版本的GBASP则适合于性格中具有旺盛企图心，并习惯于将所有心力专注于有兴趣的人，喜欢红与银灰的结合人，个性大多求好心切，在游戏类型上更偏好于ACT一类简洁明快的游戏，虽然有时只是三分钟热度，遇到挫折也容易沮丧，不过却是如同马里奥一样乐天派的家伙，一般来说，玩着这样主机的人习惯于正面思考，很容易和他做知心的玩友。

口袋中的节拍

文/任天堂世界 中中　责编/暗凌 雪人

1997年KONAMI公司率先将音乐、节奏和游戏结合在一起，一种新的游戏形式出现——Music Game。首先是模仿DJ的狂热节拍《Beat Mania》，玩家需要在模拟DJ的操作台上对“调音按钮”和“胶片唱碟”进行操作，每一系列都吸引了大量爱好音乐的青少年。然后是一年后的1998年推出了独特的操作形式，并把游戏和健康联系在一起，红遍全国大街小巷的游戏——劲舞革命《Dance Dance Revolution》；接下来还有以日本TV或者动画音乐为主的流行音乐《Pop'n Music》；模拟吉他的《Guitar Freaks》；模拟架子鼓的《Drum Maina》；模拟钢琴的《Keyboard Mania》等等。众多的音乐游戏迅速移植到众多家用机中，得到玩家的一致好评。

1999年，在当时极红的GameBoyColor上又掀起这场音乐的风暴，下面我就和大家一起来回顾一下那些口袋中的旋律吧。



狂热节拍系列



狂热节拍是一款模拟DJ的游戏。那什么是DJ呢？DJ全称Disco jockey，可以理解成DISCO舞厅的司仪或唱片骑士，如果要讲什么是DJ，必须从DISCO的发展讲起。早在第一次世界大战之前就已经有DISCO存在，不过那时候没有现在这么疯狂这么HIGH，充其量只不过是一些节奏强劲一些的音乐，DJ那时侯只是在幕后的节目主持，就好像现在广播的主持一样。

1972年Cherry Lips乐队的一首《Play the Funky Muisc》才能算是DISCO的真正起源。这种音乐风格在当时的时代环境下马上受到广大青年朋友的青睐，后来被命名为“Funky”，一直到现在还深受人们的喜爱。而DJ则从幕后转到了半幕后，参与了一些演唱、音乐制作和演唱会的主持等幕前工作，还不能称为专业的DJ。到了1981年，一个大家都非常熟悉的时代出现了——霹雳舞时代。霹雳舞一直延续至今变成了大家知道的一种风格，他们同样源自黑人街头音乐，有着同样的特点——就是在97年风靡一时“RAP”。DJ在1981年便正式由幕后转到前台，负责在各种音乐中挑选出适合的音乐放给客人们听。当时还没有CD和LD，DJ只是在玩一些叫做“Record”就是我们称之为胶木碟或唱片（专业叫大盘）的东西。

讲到这里我必须讲一下一个DJ必需的东西——唱盘机的发展，不要以为这无关紧要，没有唱盘机就不会有DJ的存在。“Technics”公司是到现在还是唱盘机制造业中的龙头，没有一个DJ不知道这家公司开发制造的胶带式唱机和一直到现在的石英式唱机，但鲜为人知的是“Technics”早在1979年就出产了第一台专业的唱机，为DJ这一特殊的行业奠定了基础。在八十年代初，DJ们还不会充分发挥唱机的优点，只是机械的操作。到了八十年代末期，不知谁发明了一种叫做scratching records（按行话叫做“搓碟”，就是现在能见到的DJ在不断搓一张唱盘，配合节拍发出吱吱吱的音）的玩法，把DISCO推向了它第一个高潮。之后，DISCO在卡拉OK的强力冲撞之下消沉了数年，在95、96年又以讯雷不及掩耳之势再次席卷世界，它又回来了。现在，我认为是DISCO以及DJ的全盛时期，各种新风格的音乐层出不穷，搓碟的手法越来越不可思议。DJ这两个字已经代表了最新、最劲、最HIGH的Muisc。

1 Beat Mania GB

1999年3月11日发售　售价：4300日元



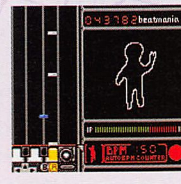
当时Beat Mania已经成为音乐游戏的代名词，但是移植到GBC上由于机能的限制（街机和当时PS的移植都采用了CD音轨），GBC上面只能采用PSG的音源，虽然效果有些打折，但是这里强烈推荐大家使用耳机，这样才能感受到双声道立体声的精彩。

游戏一共收录了包括隐藏曲目在内的20首曲目，街机移植10首，GB原创10首。游戏包括10几种的音乐类型，有些类型平时还真是难得一见。友情提供游戏的全曲目密码：UUDDLRLRBA（还真是K公司的万年密码）。下面详细介绍下游戏中的曲目：

break-bts (2 gorgeous 4 you)

难易度★☆☆☆☆(EASY,BPM150,NOTE80)

《2 gorgeous 4U》出自beatmania初代，作曲人是K公司著名音乐制作人竹安弘。这首曲子节奏慢，正好给不适应游戏操作的人练习用。对于熟悉于街机操作的人来说，只能说：忍耐下吧！



funk (CAT SONG -Theme of UPA-)

难易度★☆☆☆☆(EASY,BPM127,NOTE155)

这首曲子是Funk舞曲，Funk舞曲起源于60年代，B.P.M约在130拍以下，中文翻译成“放克音乐”。不知道大家有没有玩过Interstate'76《洲际风暴》这个游戏呢?70年代的故事背景，驾车在美国西部荒凉沙漠驰骋，伴随着玩家的就是一首首Funk音乐。Funk舞曲也是一种原属于黑人的音乐种类，Funk舞曲中电贝司占了很重的比例，电贝司的和弦和节奏成为了Funk的主干线。Funk舞曲流行于70年代至80年代，由于和别的音乐融合，目前的Funk在速度及音乐构成上有了一些混血的变化。由于Funk的音乐口味太过典型和浓重，目前还没有流行趋势，只有在少数音乐作品中出现。喜欢猫的朋友一定会喜欢这歌曲，因为猫叫和声音表现，画面的表现都非常出色。

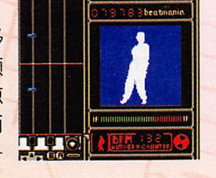


techno (OVERDOSER (romo mix))

难易度★★★☆☆

(NORMAL, BPM 132,NOTE155)

何谓Techno——Technology的字首，是科技的意思，Techno Music就是运用电子乐器创作的音乐，即电子音乐。Techno目前仍然是众多电子舞曲类型中最具颠覆性、不断翻新，给人惊喜的“未来音乐”。而它的次类型（sub-genre）更是如同house一般不断繁殖出现，除了detroit techno之外，重要的还有minimal techno、hardcore techno、funky techno、acid techno、german techno……等。



Dj-battle (DJ BATTLE)

难易度★☆☆☆☆(????,BPM93,NOTE58)

DJ BATTLE如果从音乐类型上分，属于说唱音乐，就是平时经常听的RAP，但是游戏里的DJ BATTLE却是和一个DJ比搓碟技术，在GBC上的表现是随节拍按START键。DJ BATTLE还是推荐大家去玩下街机，搓碟的感觉真的非常不错。



j-dancepop (Believe again)

难易度★★★☆☆

(NORMAL,BPM130,NOTE209)



j-dancepop顾名思义是日本流行舞曲。该曲出自《dj nagureo featuring miryam》，编曲：南云玲生，演唱：miryam。这2位给KONAMI的很多音乐游戏编曲和演唱，其中有非常著名的《LOV TO ME》（后面会介绍，本作最难曲目）。Believe again曲风清新欢快，小画面也非常动感，大家玩的时候不妨注意一下。

bossagroove (Papayapa Bossa)

难易度★★☆☆☆

(NORMAL,BPM143,NOTE134)

Papayapa Bossa 移植于PS版beatmania APPEND YebisuMIX《staccato two-J》。该曲目的核心部分考验的是玩家左右手的协调性，非常具有节奏性。



Bigbeatmix

(METALGERE SOLID—Main Theme-)

难易度★★★☆☆

(NORMAL,BPM140,NOTE191)

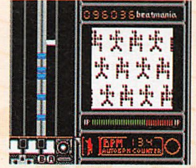
BIGBEAT是大约1997年兴起的音乐形态，其基本特征就是将摇滚与电子结合起来，即是将演奏取向的摇滚乐以电子音乐的方式制作，



变成舞曲的形式，正是这种形式将电子从实验的边缘推向了主流。BIGBEAT最明显的特征是它的节奏，它用又重又碎的拍子，虽然有时像是HIPHOP这样的节拍，但是被加重加快。有时比Techno更具爆发力。代表的乐队有Fatboyslim，the chemical brothers和prodigy。有人认为这是摇滚建构在电子乐上，因此它又被称为“Techno Punk”。

这个曲目就不需要多说了——大名鼎鼎的《合金装备》啊，音乐采用的是大家最熟悉的游戏主旋律。不管是旋律，NOTE落下的方式，还是小画面，都体现了《合金装备》的精髓——潜入、被发现、战斗、逃脱。其中有7个连续的32分音符是该曲目难度的体现。

konamix (Salamander Beat Crush Mix)
难易度★★★★☆
(HARD,BPM134,NOTE153)



Konamix可以说是KANAMI自创的一种音乐形式。该曲目是能够和宇宙巡航舰齐名的STG名作《沙罗曼蛇》的BGM，非常有科幻色彩，一开始NOTE落下速度比较慢，然后渐渐增加，进入高潮后也能习惯从而轻松应付。

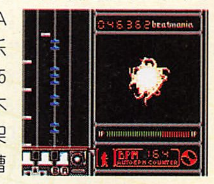
minimal techno
(OVERDOSER (driving dub mix))
难易度★★★★☆(HARD,BPM138,NOTE331)



前面已经提过minimal techno是电子音乐的一种。先说一下标题画面中小括号里的driving dub mix是代表该曲目经过DJ：driving dub的混音，以后如果哪位朋友的录音室也对什么音乐进行混音，就可以使用(XXX MIX)了。该曲目节奏感非常强，是本作NOTE最多的，4星的难度名副其实。

euro beat (LUV TO ME)
难易度★★★★★(HARD,BPM164,NOTE272)

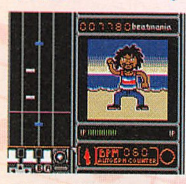
EUROBEAT是最近从日本风靡到台湾的新全民运动《PARAPARA舞》的指定跳舞音乐“欧陆舞曲”。作为5星难度的曲目，如果不熟悉操作，其中模仿架子鼓的几段就能将血槽



扣光。本曲目的人气很高，所以在之后的BEAT MANIA GB2中，也收录的该曲目(当然曲风是改变了)。

前面10首是街机移植的曲目，后面的10首则是GB原创的：

reggae (It's your funky life!)
难易度★☆☆☆☆(EASY,BPM060,NOTE147)



Reggae其实是一种舞蹈形式，起源于牙买加，当时牙买加的乐手根据广播中听到的New Orleans快节奏R&B，发展成属于自己的R&B音乐。这种称为Ska的音乐形态，在当时60年代相当盛行。然而在一次非常热的夏天，当地的人无法在高温的户外弹奏如此快节奏的音乐及跳舞，当地的乐手就将音乐放慢，而形成了Reggae音乐。Reggae这个字是源自于“Ragged”，代表牙买加不拘小节的舞蹈形式。

该曲目给人的感觉就是舒畅，就像曲名一样：It's your funky life！充分享受阳光，沙滩的感觉。大家好好的享受这个曲目吧。

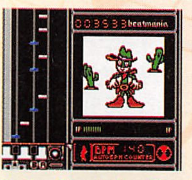
jazz (Kiiroi Kabin)
难易度★★☆☆☆
(NORMAL,BPM128,NOTE187)



JAZZ是大家非常熟悉的音乐类型，这里就不多说了。该曲目很有美国百老汇的风格，这里会出现连续4－5键16分音符——该曲目的难点，这里需要善于利用十字键搓招(就像格斗游戏一样)。

rakugakids (Theme of RAKUGAKIDS)
难易度★★☆☆☆
(NORMAL,BPM140,NOTE183)

同样是一款游戏的主题音乐：RAKUGAKIDS



可爱格斗技由KONAMI在1998年推出的一款N64游戏。该曲目难度不高，不过旋律很吸引人，玩过游戏的人一定会产生共鸣的。

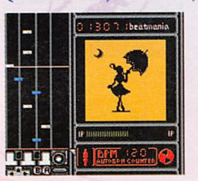
latin (Feel the Beat!)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM110,NOTE244)

拉丁舞曲也是大家熟悉的音乐类型，该曲目充

分体现了南美洲的音乐特点,中间是一端非常有地方特色的打击乐。因为持续时间蛮长的，玩的久手会酸，该曲目不适合反复练(汗)。



classic1 (Amadeus Mania)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM120,NOTE226)



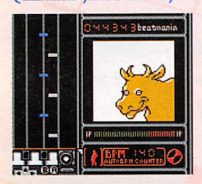
音乐类型是CLASSIC—古典音乐曲目。名字是Amadeus Mania，好像出自莫札特《D小调安魂曲K626》。不过似乎有很多其他音乐混在里面，比较听的出来的有土耳其进行曲，大家听了一定会非常熟悉的。

classic2 (The Nutcracker Suite)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM140,NOTE209)

同样是古典音乐,同样混合了其他音乐，主旋律是柴可夫斯基《胡桃夹子组曲》(The Nutcracker Suite),似乎也混合了俄罗斯进行曲,该曲目难度和前面的CLASSIC1差不多,如果在公共场合玩,会吸引不少人呢。



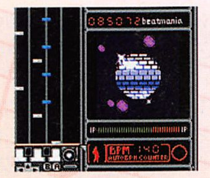
country (Cow Boy Star)
难易度★★★★☆
(HARD,BPM140,NOTE158)



COUNYRT——美国的乡村音乐，再加上曲名，小画面，一幅美国德州的景象马上浮现在玩家的眼前。再加上笔者对牛的特殊爱好，强烈推荐大家玩一下这个曲目。

disco (MIRROR BALL)
难易度★★☆☆☆
(NORMAL,BPM140,NOTE216)

这首隐藏曲目是由约翰·特沃尔塔主演的《周末狂热》中的旋律,(特沃尔塔也因此片一炮打响影坛)。在此部音乐片，我们可以听到许多二十世纪七十年代的disco歌曲。该曲目虽然只有2星难度，可如果实际操作的话，大家也许感觉难度很高，可能是高潮部分NOTE落下的密度比较大吧。



e.n.k (Okkasan no Uta)
难易度★★★★★(HARD,BPM093,NOTE172)

该曲目的类型是演歌——日本的国粹，历史追溯到1874年日本的第一个政党成立，呼吁全国议会直接选举的呼声越来越强烈。向来被禁止公开演讲的政治家们，用写作诗歌的方式表达他们的见解，歌唱者走街串巷，出售这些歌曲。这是本土歌谣的起源。



表演者自己逐渐地从街头政治鼓动家演变为领取报酬的专业歌唱家。在无线电和照相机普及之前，“演歌”歌唱家乃是音乐出版的主要媒介。现代“演歌”中绝大部分是关于失恋的，并且逐渐成为20世纪日本流行音乐的一个主要传统。曲调中的忧伤和震颤是“演歌”的显著风格，被认为是歌谣曲的一个分支。

台湾早期歌手都受其影响，包括邓丽君演唱过很多这种风格的歌曲！日本比较有名演歌歌手有：高仓健，美空云雀，八代亚纪。

classic3 (Suites No.3 Air.)
难易度★☆☆☆☆(EASY,BPM68,NOTE60)

该隐藏古典曲目出自“巴赫：四首管弦 组曲BWV 1066-1069(吉他四重奏版本)Bach: Four Suites For Orchestra BWV 1066-1069”。

关于巴赫的四首管弦乐组曲，详细的作曲年代与动机背景等等都不清楚，能确定的是巴赫在莱比锡的大学乐团音乐会当中曾经演出这些作品。这一系列作品当中,以第3号的“咏叹调”，也就是那张专集的第2轨最受欢迎，它即是我们所称呼的“Ste No.3, in D, BWV1068: Air”——G弦上的咏叹调。熟悉EVA的玩家，也会发现该旋律曾经出现在EVA的剧场版中。



不难看出：KONAMI在GBC上所推出的BEAT MANIA第1作是让大家了解更多方面的音乐类型为目的的，而在1999年末，KONAMI则推出了风格独特的BEAT MAINA GB2—GACHAMIX。

② BEAT MAINA GB2-GACHAMIX

1999年11月25日发售　　售价：4300日元

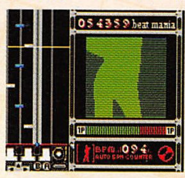


由于上一代出人意料的受到好评，1999年底KONAMI又在GBC推出了续作。收录的曲目都是大家熟悉的曲目，以流行音乐，动画，舞曲为主，数量也提高到了25首。音乐和小画面效果都大幅度的强化了。全曲目密码是："YEBISUSAMA"。

下面就为大家详细介绍下这一代的曲目吧（游戏的操作都差不多，因为本作都是日本流行音乐，我就重点介绍下曲目的背景吧）：

Automatic(宇多田光)

难易度★☆☆☆☆ (EASY,BPM094)



该曲目出自宇多田光的《Automatic》（作词、作曲、演唱都是宇多田光），香港歌手陈慧玲也翻唱过该曲目。此曲节奏缓慢，可以让初学者适应操作。

梦见る少女じゃいられない(相川七濑)

难易度★★★☆☆ (NORMAL,BPM159)



该曲目出自相川七濑的《デビューシングル》（作词、作曲织田哲郎，演唱相川七濑），当时她是个连续两张专集排名第一的新人，可见其演唱实力。

Time goes by (EVERY LITTLE THING)

难易度★★★☆☆ (NORMAL,BPM084)



该曲目出自持田香织负责的第8张单曲专集《EVERY LITTLE THING》（作词，作曲五十岚充，演唱相川七濑）。



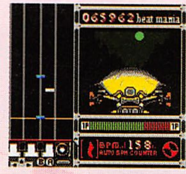
負けないで (ZARD)

难易度★★★★★ (HARD,BPM126)

该曲目出自ZARD的第6张单曲专集《負けないで》（作词坂井泉水，作曲织田哲郎，演唱ZARD）。当时是日本某一界以环保为主题的马拉松运动的指定演唱曲目，因此被大家熟悉。

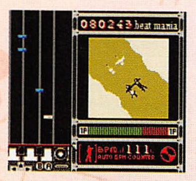
フレンズ (レベッカ)

难易度★★★☆☆ (NORMAL,BPM158)



该曲目出自由NOKKO所在乐队丽贝卡（レベッカ）的第4张单曲专集《フレンズ》（作词NOKKO，作曲土桥安骑夫，演唱レベッカ）。80年代非常受欢迎的乐队，该曲目在广末凉子主演的电视剧《オープニング》也作为主题曲播放过。

ロビンソン (スピッツ)



难易度★☆☆☆☆ (EASY,BPM111)

该曲目出自スピッツ的第5张单曲专集《ロビンソン》（作词，作曲草野正宗，演唱スピッツ）。是一首风格非常清新的乐曲。

さすらい (奥田民生)

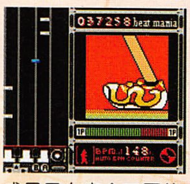
难易度★☆☆☆☆ (EASY,BPM119)



该曲目由奥田民生单独制作（作词，作曲奥田民生）。

Over Drive (JUDY AND MARY)

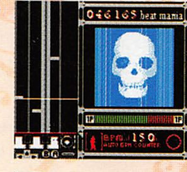
难易度★★★☆☆ (NORMAL,BPM148)



该曲目出自乐队组合JUDY AND MARY的第6张单曲专集《Over Drive》（作词YUKI，作曲TAKUYA，演唱JUDY AND MARY）。该组合的4个成员具有完全不同的4种个性，TAKUYA弹吉他的不规则性也在游戏中得到完美的体现。

BELIEVE (LUNA SEA)

难易度★★★★☆ (HARD,BPM150)



该曲目出自LUNA SEA的单曲专集《メジャーデビュ》（作词RYUICHI，作曲SUGIZO，演唱LUNA SEA）。

RYDEEN (YMO)

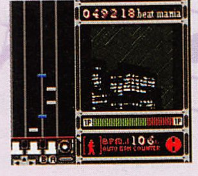
难易度★★★★★ (HARD,BPM144)

该曲目是Yellow Magic Orchestra



(YMO)组合的代表曲目《RYDEEN》(作曲高桥ユキヒロ)。在日本确立了techno pop的音乐种类,被称为传说中的techno组合。

夜空ノムコウ(SMAP)
难易度★★☆☆☆
(EASY,BPM106)

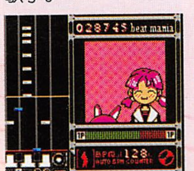


该曲目出自SMAP的第27张单曲专集《夜空ノムコウ》(作词スガシカオ,作曲川村结花,演唱SMAP)。拥有木村拓哉等超人气的SMAP,就不为大家介绍了。

渚にまつわるエトセトラ(PUFFY)
难易度★★☆☆☆
(EASY,BPM129)



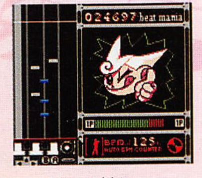
该曲目出自PUFFY的第4张单曲专集《渚にまつわるエトセトラ》(作词井上阳水,作曲奥田民生,演唱PUFFY)。目前还有相当人气的女歌手。



Catch You Catch Me(广濑香美)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM128)

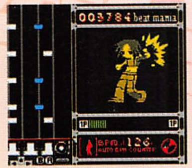
该曲目出自广濑香美所演唱的NHK动画《カードキャプターさくら》主题曲(作词不明,作曲广濑香美,演唱广濑香美)。

抱いて HOLD ON ME!(モーニング娘)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM125)



该曲目出自早安少女(モーニング娘)的第3张单曲专集《抱いて HOLD ON ME!》(作词不明,作曲つんく,演唱モーニング娘)

私がオバさんになっても(森高千里)



难易度★★★★☆
(HARD,BPM126)

该曲目出自森高千里的第16张单曲专集《私がオバさんになっても》(作词森高千里,作曲齐藤英夫,演唱森高千里)。她是著名日本男演员江口洋介的夫人。

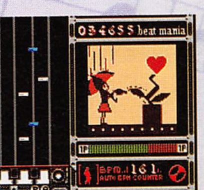
宇宙战舰ヤマト(宇宙战舰ヤマト)
难易度★★☆☆☆
(EASY,BPM141)

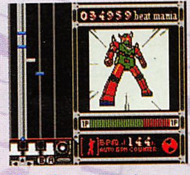


该曲目出自松本零士的著名动画《宇宙战舰大和号》的片头曲。

素敌な君(あずきちゃん)
难易度★★☆☆☆ (EASY,BPM161)

该曲目出自日本NHK的动画《小豆子》(あずきちゃん)的片头曲。

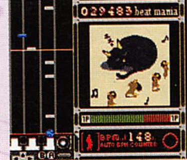




翔べ!ガンダム(机动战士ガンダム)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM144)

该曲目是Sunrise推出的动画《机动战士高达》的TV版片头曲。

天使の休息(それゆけ!宇宙战舰ヤマモト・ヨーコ)
难易度★★★★★
(HARD,BPM148)



该曲目出自东京电视动画的《宇宙战舰山本洋子》的片头曲(作词:奥井雅美,作曲:矢吹俊郎)。

ウルトラマンの歌(ウルトラマン)
难易度★★★☆☆ (NORMAL,BPM132)



该曲目出自家喻户晓的特摄《奥特曼》(ウルトラマン),该曲目是为了纪念《ウルトラマン》TV的第1版播发的片头曲。

BIG BEAT(RVTK-1)
难易度★☆☆☆☆ (EASY,BPM091)

该曲目出自PS版本的BEATMANIA GOTTAMIX同名曲目《RVTK-1》,也是一款

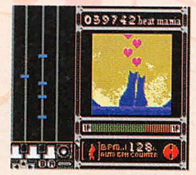
坚决反对将光盘做成DVD!小编们可要为穷苦掌机迷们想想啊,不是所有的都拥有一台DVD的!殷晓明,22,男,201803,上海市宁嘉区丰江路128弄11号403室,兴趣:游戏、音乐、动漫、乒乓球　雪人:就目前情况来看,我们暂时不会推出DVD的,请殷玩家放心好了!

充分体现日本民族音乐类型的曲目。



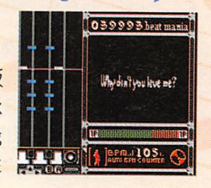


J-GARAGE POP
(Miracle Moon -お月样が中继局-)
难易度★★☆☆☆
(EASY,BPM128)



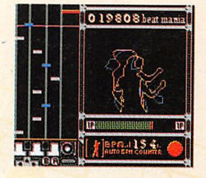
该曲目出自街机版本的POP'N MUSIC2的同名曲目《Miracle Moon -お月样が中继局-》，后来GBC版本的POP'N MUSIC GB也收录了，是人气非常高的曲目。

R&B [hard version] (Hunting For You)
难易度★★★☆☆
(NORMAL,BPM105)



该曲目出自街机版本Beatmania 4th Mix的同名曲目《Hunting For You》，是一首非常典型的R&B歌曲。

EURO BEAT (LUV TO ME)
难易度★★★★☆
(HARD,BPM154)



该曲目出自上一代的同名曲目《LUV TO ME》，不过游戏经过DISCO的混音，难度大大降低。

TRANCE (GENOM SCREAMS)
难易度★★★★★ (HARD,BPM150)



绝对经典的曲目：beatmania complete MIX 2，beatmania 4thMIX，beatmania III APPEND 6thMIX，Dance Dance Revolution Konamix等都有该曲目的出现。难度和爽快度都是本作最高的。

3 BEAT MAINA GB-GACHAMIX2

2000年9月28日发售　售价：4300日元



由于前作的音乐风格都是大家所熟悉的，所以KONAMI又在2000年9月推出了新作BEAT MAINA。因为和上作是一样的风格，所以游戏没有被冠名为BEATMAINA GB3，而是上一代的续作。该作也是KONAMI在GBC上的最后一作BEAT MAINA。此作是一款GBC专用软件，画面素质有很大的提升。全曲目密码：MAXIMUN。

下面就介绍下这有代表性的最后一作吧：

LOVE マシーン (モーニング娘)
难易度★☆☆☆☆ (BPM128)



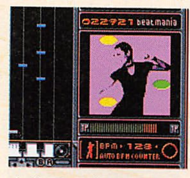
被bemani pocket -HELLO KITTY-收录的1999年由早安少女（モーニング娘）末忘年会的对歌《LOVE マシーン》。(bemani pocket是bemani制作的一款掌上游戏机，出了很多游戏类型和音乐类型版本)。

everybody goes (Mr.Children)
难易度★☆☆☆☆ (BPM128)



非常令人怀念的Mr.Children的曲目《everybody goes》(作词，作曲：樱井和寿·小林武史)，利用流行音乐的方法重新演绎了一遍，让人感觉有点意外呢。

HOT LIMIT (T.M.Revolution)
难易度★☆☆☆☆ (BPM128)



被bemani pocket Summer-MIX收录的曲目《HOT LIMIT》(作词:井上秋绪，作曲：浅仓大介)。相对于bemani pocket Summer-MIX中的同名曲目，本作游戏中将难度改小了不少。

浪漫飞行(米米クラブ)
难易度★☆☆☆☆
(BPM128)



曾经被JAL的CM所使用过出自“米美俱乐部”的歌曲《浪漫飞行》(作词、作曲：米米クラブ)。

游戏并非BOY的专利，GIRL也要游戏。《PG》别忘了还有GIRL！！！俞泉瑜，16，女，100076，北京市丰台区梅源小区24栋1单元1号，兴趣：玩电脑游戏、看动漫、画画　雪人：放心好了，我们已经有了一个女生专区，女读者想看什么内容可别忘了来信说说哦！

残酷な天使のテーゼ(新世纪エヴァンゲリオン)
难易度★★☆☆☆ (BPM128)



家喻户晓的新世纪福音战士TV版的片头曲目《残酷天使的纲领》(残酷な天使のテーゼ),虽然动画已经结束很久了,但是这段熟悉的旋律却始终在大家脑海里。

BE TOGETHER (铃木あみ)
难易度★★☆☆☆ (BPM128)



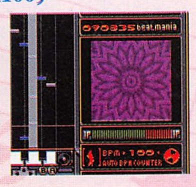
被bemani pocket -HELLO KITTY-收录的铃木あみ演唱的歌曲《BE TOGETHER》(作词:小室みつ子,作曲:小室哲哉)。

爱の火・3つ・オレンジ (Chara+YUKI)
难易度★★☆☆☆ (BPM090)



出自由JUDY AND MARY 的YUKI和Chara组合在一起的单曲专集《爱の火・3つ・オレンジ》(作词,作曲:Chara+YUKI),是《冬物 (サッポロビール)》的CM曲,不过该曲目的知名度好像不高。

DEPARTURES (globe)
难易度★★☆☆☆ (BPM100)



出自小室哲哉的globe,这个就不需要多介绍了吧(日本著名的音乐人啊),他的CM(JR Ski Ski)想必很多人都知道了(作词、作曲:小室哲哉)。

ルパン三世のテーマ'78 (ルパン三世)
难易度★★☆☆☆ (BPM128)



被bemani pocket 2000所收录的著名动画《鲁邦3世》(ルパン三世)的主题曲,由于GBC音源的限制,低音方面没有很好的体现,不过总体感觉是有了。

ウルトラセブンのテーマ (ウルトラセブン)
难易度★★★☆☆ (BPM100)



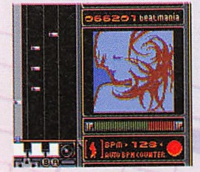
前作也有类似的曲目《咸蛋超人之歌》,本作的曲目是TV版塞文奥特曼(ウルトラセブン)的片头曲,和前作一样很有代入感。

BAD COMMUNICATION (B'z)
难易度★★★☆☆ (BPM128)



该曲目出自B'z,于1988年组成的B'z乐队于1991年将建队之初的电子舞曲风格改为正统派的硬式摇滚。所以此曲目大家玩起来可能感觉有点摇滚的感觉,难度也不低呢。

银河の誓い (MAX)
难易度★★★☆☆ (BPM128)



该曲目出自日本歌手MAX的同名歌曲《银河の誓い》(作词作曲:HIM),当时在一些电视广告中经常作为背景音乐播放。

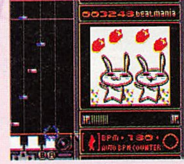
Fly (SMAP)
难易度★★★☆☆ (BPM100)

又是超人气的SMAP的歌曲,该曲目是NTT的CM曲目(作词:ゆかり美和,作曲:野户久嗣)。





ラムのラブソング (うる星やつら)
难易度★★★☆☆ (BPM180)



该曲目是小学馆的《少年SUNDAY》(少年サンデー)连载《犬夜叉》的作者高桥留美子所连载的动画《福星小子》的主题曲。



キューティハニー (キューティハニー)
难易度★★★☆☆ (BPM150)

该曲目出自POP'N

MUSIC GB · ANIME所收录的曲目《Cutie Honey》。难度程度和Bemani pocketアニソン2中的同名曲目差不多。

サザエさん一家（サザエさん）

难易度★★★☆☆（BPM180）

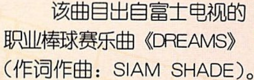
该曲目出自日本动画《田螺大姐》，《田螺大姐》是由长古川町子于1946年开始连载的著名作品，サザエ是个四肢如火柴棍般的女生。《田螺大姐》可以说是日本的国民动画，该曲目是动画的片尾曲。



DREAMS（SIAM SHADE）

难易度★★★☆☆（BPM150）

该曲目出自富士电视的职业棒球赛乐曲《DREAMS》（作词作曲：SIAM SHADE）。



Get Wild（TM Network）

难易度★★★★☆（BPM128）

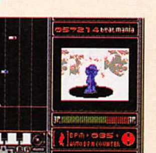


该曲目出自《城市猎人》CITY HUNTER——シティハンター的初代动画片尾曲《Get Wild》，由日本组合TM Network演唱。

つつみ入むように……（Misia）

难易度★★★★☆（BPM085）

该曲目同样被bemani pocket HELLO KITTY收录，演唱的是日本乐坛实力派女歌手Misia，刚完成她在东京巨蛋举办"The Tour of Misia 2004 Mars&Roses"巡回演唱会，Misia这次将巡回日本五大巨蛋，让她成为史上第一位登上五大巨蛋舞台的日本女歌手(作词作曲：岛野聪)。



TRUTH（T-SQUARE）



难易度★★★★☆（BPM150）

该曲目是日本F1-GRAND PRIX的主题音乐(作曲：安藤まさひろ)。

DESIRE（LUNA SEA）

难易度★★★★☆（BPM128）

该曲目出自人气乐队组合LUNA SEA的双CD专集《SINGLES》中的同名曲目《DESIRE》(作词作曲：LUNA SEA)。



恋人がサンタクロース（松任谷由实）

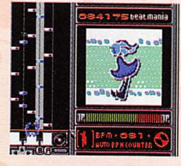
难易度★★★★☆（BPM150）

该曲目出自松任谷由实的专集《Wings of Winter》，当时《恋人がサンタクロース》这首歌已经是日本圣诞节一定要播放的曲目了。



なぜ……（HYSTERIC BLUE）

难易度★★★★★（BPM081）

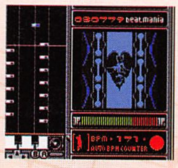


该曲目同样也被bemani pocket —Cawaii!—收录，出自日本乐队组合HYSTERIC BLUE的专集《Wallaby》中的同名曲目《なぜ》(作词作曲：たくや)。从图上就可看出本曲目无愧于5星级的难度，玩家需要好好练习才能PASS。

Sunny Day Sunday（センチメンタルバス）

难易度★★★★★（BPM171）

该曲目是移植于街机版本的drum mania(作词：赤羽奈津代，作曲：铃木秋则)。由于该曲目原本是鼓的节奏，所以在BEAT MANIA上的表现就非常有个性，模拟鼓的NOTE落下方式，经常是连续的2-3轨的左右或者左中右32分音符，节奏感非常强烈。



警部补古畑任三郎のテーマ（古畑任三郎）

难易度★★★★★（BPM150）

作为最后压轴的隐藏曲目，游戏选用了1994年开播的日剧《古畑任三郎》的主旋律—日本最著名编剧三谷幸喜之编剧作品，全片以神探古畑任三郎为主角，每集侦破一个奇案。任三郎风度翩翩，绅士派头十足，而且幽默风趣，经常喜欢突然面对观众提一些有意思的问题，扮演者田村正和本人的成熟男性魅力更是吸引不少女性观众的青睐，而他的助手今泉(由搞笑天王西村雅彦扮演)则是笑话百出，鬼马异常。5星级的曲目难度也不一般，让喜欢BEAT MANIA的玩家大呼爽快。



GBC上面的音乐游戏重头戏除了BEAT MANIA以外，还有POP'N MUSIC GB系列，DDR GB系列等，下次将为大家介绍同样非常人气(特别是女生的喜爱)的POP'N MUSIC GB系列。

为什么我买的GBA游戏卡只要50元呢？是不是盗版？谢逢良，15，男，563002，贵州省遵义市汇川区同济学校九一班，兴趣：玩GBA游戏、看《掌机迷》 雪人：如果不是二手正版卡的话，那就是盗版了。


热脑研究

GAME BOY WARS ADVANCE ゲームボーイウォーズアドバンス 1+2

高级战争天书

一切知识尽收其中！



在高级战争1打好基础的玩家们，一起来投入到高级战争2的世界中来吧！本作改善了前作中各种不平衡和不合理之处，并在可玩性和策略性上做出了大幅度提升！在NDS的高级战争还没有眉目的时候，本作就是我们心中最完美的战棋游戏！

关于游戏流程攻略,玩本作的朋友只需要参考过去《掌机迷》刊登的美版攻略即可,本篇重点将会放在一些极密资料部分。

全19种兵种性能一览

首先奉上全兵种攻防对比表格，供大家参考，了解各类兵种的相克情况。

攻＼防	步兵	炮兵	侦察车	运输车	坦克	重型坦克	新型坦克	对空战车	自走炮	火箭车	导弹车	战斗机	轰炸机	直升机	运输机	战舰	巡洋舰	潜水艇	运输船
步兵	55	45	12	14	5	1	1	5	12	25	25	—	—	7	30	—	—	—	—
炮兵	65	55	85	75	55	15	15	65	70	85	85	—	—	9	35	—	—	—	—
侦察车	70	65	35	45	6	1	1	4	45	55	28	—	—	10	35	—	—	—	—
运输车	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
坦克	75	70	85	75	55	15	15	65	70	85	85	—	—	10	40	1	1	5	10
重型坦克	105	95	105	105	85	55	45	105	105	105	105	—	—	12	45	10	45	10	35
新型坦克	125	115	125	125	105	75	55	115	115	125	125	—	—	22	55	15	50	15	40
地对空战车	105	105	60	50	25	10	5	45	50	55	55	65	75	120	120	—	—	—	—
自走炮	90	85	80	70	70	45	40	75	75	80	80	—	—	—	—	40	65	60	55
火箭车	95	90	90	80	80	55	50	85	80	85	90	—	—	—	—	55	85	85	60
导弹车	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	120	120	—	—	—	—
战斗机	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	100	100	100	—	—	—	—
轰炸机	110	110	105	105	105	95	90	95	105	105	105	—	—	—	—	75	85	95	95
直升机	75	75	55	60	55	25	20	25	65	65	65	—	—	—	—	25	55	25	25
运输机	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
战舰	95	90	90	80	80	55	50	85	80	85	90	—	—	—	—	50	95	95	95
巡洋舰	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	65	115	115	—	—	90	—
潜水艇	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	25	55	95
运输船	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

1、表格里的数字即为在原始状态下伤害的百分比。比如双方满血的步兵在防御为0的地形上交战，那么先攻击的一方就能打掉对方55%的HP；

2、当然，外界因素也不可能被排除掉，外界因素的修正用以下公式计算：

伤害修正=火力X当前HP百分比X（200%-防御力-地形防御）X运气修正

其中火力和防御力正常情况下都是100%，但部分CO会拥有火力或者防御力修正使这个数值变化；

地形防御就是指地形防御星，每一颗地形防御星相当于10%；HP百分比和当前攻击力有很大关系，在反击的时候，以承受伤害后的HP来决定。

3、少数兵种在弹药耗尽时还有第二武器，但威力就差的远。限于篇幅，这里就不详细介绍了。



名称	造价	移动力	移动类型	视野	残弹	燃料	副武器	特殊能力
步兵	1000	3	便装	2	无限	99	无	占领、启动核弹
炮兵	3000	2	重装	2	3	70	有	占领、启动核弹
侦察车	4000	8	轮胎	5	无限	80	无	
运输车	5000	6	履带	1	无	70	无	补给、搭载士兵
坦克	7000	6	履带	3	9	70	有	
重型坦克	16000	5	履带	1	8	50	有	
新型坦克	22000	6	履带	1	9	99	有	
地对空战车	8000	6	履带	2	9	60	无	
自走炮	6000	5	履带	1	9	50	无	2~3格远程攻击
火箭车	15000	5	轮胎	1	6	50	无	3~5格远程攻击
导弹车	12000	4	轮胎	5	6	50	无	3~5格远程攻击
战斗机	20000	9	飞行	2	9	99	无	
轰炸机	22000	7	飞行	2	9	99	无	
直升机	9000	6	飞行	3	6	99	有	
运输机	5000	6	飞行	2	无	99	无	搭载士兵
战舰	28000	5	航行	2	9	99	无	2~6格远程攻击
巡洋舰	18000	6	航行	3	9	99	有	搭载直升机和运输机
潜水艇	20000	5	航行	5	6	60	无	下潜
运输船	12000	6	航行	1	无	99	无	搭载陆军部队

兵种的移动速度是和移动力、移动类型都有关联的。在不同的地形上，不同的移动类型会有不同的移动消耗（真拗口……），在介绍地形时会详细说明。

全地形分析介绍

名称	防御星	移动消耗	雪天消耗变化	雨天消耗变化	特殊效果
平原	1	便1、重1、轮2、履1、飞1	便、轮、履、飞+1	轮、履+1	无
道路	0	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞+1	无影响	无
桥梁	0	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞+1	无影响	无
森林	2	便1、重1、轮3、履2、飞1	便、飞+1	轮、履+1	雾战中可以隐藏行踪，只能被接近的敌军发现。
山地	4	便2、重1、飞1	便+2，重、飞行+1	便+1	雾战中在山地的士兵可以提升3格视野
河流	0	便2、重1、飞行1	便、飞+1	便+1	无
海洋	0	航1、飞1	航、飞+1	无影响	无
暗礁	1	航2、飞行1	飞+1	航+1	雾战中可以隐藏行踪，只能被接近的敌军发现。
海滩	0	便1、重1、轮1、履1、航1、飞1	飞行+1	无影响	运输船在这里才可以卸载部队。
基地	4	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞行+1	无影响	胜负象征，一旦被占领则宣告失败。可提供经济支持。可以补给修理陆军部队。
城市	3	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞+1	无影响	所属己方可提供经济支持。可以补给修理陆军部队。
工厂	3	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞行+1	无影响	所属己方可生产陆军部队，可提供经济支持。可以补给修理陆军部队。
机场	3	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞行+1	无影响	所属己方可生产空军部队，可提供经济支持。可以补给修理空军部队。

名称	防御星	移动消耗	雪天消耗变化	雨天消耗变化	特殊效果
港口	3	便1、重1、轮1、履1、航1、飞1	航、飞+1	无影响	所属己方可生产海军部队，可提供经济支持。运输船在这里才可以卸载部队。可以补给修理海军部队。
核弹场	3	便1、重1、轮1、履1、飞1	飞+1	无影响	可通过士兵发射核弹，一个核弹场只能发射一枚

1、防御星就是在伤害修正中发挥作用的地形防御。部队移动时，剩余移动力小于该地形移动消耗，就不能穿过此地形。无移动消耗显示表明该移动类型不可通过此地形。

全19名CO基本能力一览

虽然这19名CO各具特色，乍一看让人眼花缭乱，其实他们只不过各自有不同的能力修正而已，再加上不同功效的特技，因此才如此丰富多彩。下表中总结了所有CO的能力修正，您看过后就会一目了然。

注：一些名词解释：

士兵：就是步兵和炮兵的统称啦。

装甲部队：侦察车、运输车、坦克、重型坦克、对空战车、新型坦克

炮兵部队：自走炮、火箭车、导弹车

空军部队：战斗机、轰炸机、直升机、运输机

海军部队：战舰、巡洋舰、潜水艇、运输船

头像	姓名	步兵修正	装甲修正	炮兵修正	空军修正	海军修正	其他特性	特技槽
	リョウ	–	–	–	–	–	–	3+3
	マックス	–	火力+20%	火力-10%	火力+20%	战舰以外火力+20%	–	3+3
	ドミノ	火力+30%	火力-10%	–	火力-10%	战舰以外火力-10%	占领速度+50%	3+5
	キャサリン	–	–	–	–	–	1/3几率造成110%伤害	3+3
	ハチ	–	–	–	–	–	造价-10%	3+2
	ホイップ	–	–	–	–	–	在雪天移动力不会降低但在雨天则降低更多。	3+4
	ビリー	–	火力-20%	火力+20%	火力-20%	战舰火力+20% 其他-20%	射程+1	3+3
	イワン	火力-10%	火力-10%	火力-10%	火力-10%	火力-10%	造价-20%	2+4
	キクチョ	火力/防御+30%	火力/防御+30%	火力/防御+30%	火力/防御+30%	火力/防御+30%	造价+20%	4+3
	アスカ	反击火力+50% 视野+1	反击火力+50% 视野+1	反击火力+50% 视野+1	反击火力+50% 视野+1	反击火力+50% 视野+1	随机造成95%~~100%伤害；HP隐藏不可见	3+2
	ヤマモト	火力+40%	火力-10%	火力-10%	直升机火力+50%	火力-10%	运输部队移动力+1	2+4
	イーグル	–	–	–	火力+15%，防御+10%	火力-30%	空军部队消耗更少的燃料	3+6
	モッブ	–	–	–	火力-30%	防御+10%，移动+1	在雨天移动力不会降低	4+3
	ハンナ	火力-10%	火力+10%	火力+10%	火力-10%	火力-10%	–	3+3
	コング	–	–	–	–	–	1/3几率造成110%或90%伤害	3+3

スネーク	–	–	–	–	–	–	2+3
キャット	–	–	–	–	–	部队可凭借地形优势提升火力	4+3
ホーク	火力+10%	火力+10%	火力+10%	火力+10%	火力+10%	–	5+4
ヘルボウス	火力/防御+20%	火力/防御+20%	火力/防御+20%	火力/防御+20%	火力/防御+20%	部队移动无视地形影响	10

全19名CO特技分析

一发逆转的CO特技（包括CO POWER和SUPER POWER）大家想必耳熟能详了，在这里我不打算再重复介绍这些CO特技的效果，而是打算从横向和纵向比较的方式来分析。19名CO一共37种特技之多，可能大家未必能去熟悉了解每一个特技。希望经过以下的分析说明后，您能对这些有个清晰认识。

CO特技按照不同的效果可以分为六大类，每一类特点都非常鲜明。注意所有CO特技发动后都能提升全部队10%防御，而有些CO特技在这10%的防御基础上还可以继续提升防御能力。

1、快攻类型：提升部队的能力和移动速度，有利于部队更快的开赴前线发动攻击，更便于释放更多部队的火力，在两军交战时效果特别突出。

代表CO1：マッケス。他的特技能提升近战机械部队可观的火力和移动力，发动特技后横扫千军的威势不禁让人想起著名的闪电战。

代表CO2：イーグル。他的SUPER POWER可以让机械部队一回合行动两次，无论什么样的阵容或者防线，也很难抵挡连续两次气势汹汹的攻击。

2、压制类型：只提升部队能力但没有提升移动力，不能帮助释放火力。不过一般受益面更广或者提升能力更显著，因此更要求储备好火力后使用。

代表CO1：キャサリン。她的特技可以提升全部队的额外伤害值。由于额外伤害值和部队基础攻击力无关，只存在运气因素，因此使用廉价的步兵或者移动力高价格便宜的侦察车，往往能给对方高级兵种带来意想不到的打击。想想一个1000G的步兵最多能干掉22000G的新型坦克9点HP，这只能用“掠夺”来形容。

代表CO2：キクチョ。他发动SUPER POWER后提升全部队可观的攻防能力，且反击时的威力是1.5倍。因此发动特技后，对方很难和他再正面抗衡，唯有继续收缩防守。

3、杀伤类型：使用特技后即可给对方造成伤害，无需派部队攻击。在两军相持的局面下效果更加突出。

代表CO1：ヘルボウス。在剧情模式时和他对战过的朋友都忘不了他恐怖的陨石特技，区域内8点HP的伤害能够摧毁任何集结起来的主力，再加上特技本身带来的能力提升，强悍的无以复加。

代表CO2：モップ。他的特技在杀伤敌全体部队的同时，也消耗掉他们当前一半燃料，这对于以燃料就是生命线的空军和海军打击相当大，能达到“不战而屈人之兵”的效果。

4、回复类型：使用特技后能够回复己方部队，等于间接省下了一大笔钱。因此这类CO尽量不要轻易合流，把受伤的部队都保存下来等待特技回复。

代表CO：リョウ。他的SUPER POWER极其强大，全部队5HP回复的同时，还增强了能力和移动力，原先奄奄一息的部队经过大幅度回复后也能给对方带来相当大的威胁，效果堪称一发逆转。

5、经济类型：通过提升资金、降低部队造价的方式来达到经济增长的目的，最终目的还是通过经济优势压倒对手。

代表CO：ハチ。他的特技可以让部队售价降为5折，并且SUPER POWER还允许在城市生产部队，趁着有钱的时候使用特技大减价，疯狂购买高级兵种的感觉非常好。并且这些部队实际价格不变，在受伤的时候合流，那么就能获得一笔额外收入。比如两辆新型坦克大减价期间只需要22000G，而在HP都变成9的时候合流，那么还能回收16000G的资金，等于说只花了4000G就买到了12HP的新型坦克（包含损失的2点HP）！

6、其他类型：这类特技没有共性，但效果依然不俗。ドミノ的SUPER POWER赋予士兵一次性占领能力，瞬间能踩平对方一大片城市甚至直接踩平基地，相当可怕；アスカ的SUPER POWER发动相当快，能极大地增强部队的侦察能力，并且赋予部队同时反击的能力，这配合她1.5倍的反击能力还是相当好用的；ヤマモト的特技不但能提升直升机部队火力，而且还能够提供大量免费的步兵或者炮兵，且这些免费部队当回合就可以行动，无论是拿来进攻或者合流换钱，都是很不错的。

最后还是要说一点可能老生常谈的东西：CO特技槽的蓄积是和己方损失、对方损失有关的。我方损失9000G的部队（包括被攻击受伤和被击毁）、对方损失18000G（包括被攻击受伤和被击毁）都会使CO特技槽增加一个单位长度。此外每使用一次CO POWER或者SUPER POWER，都会让特技槽单位长度所需要的资金增加1/5。也就是说使用一次CO POWER或者SUPER POWER后，单位长度所对应的资金则变为10800G和21600G。 责编/娜卡



HARD难度低级职业打通遗迹

《火炎纹章 圣魔光石》发售到现在一直都是火纹迷的讨论焦点，相信遗迹是大家正常通关后的研究重点之一，希望本研究能带给大家一些启发。

GBA		
NINTENDO	S·RPG	128M
2004.10.07	4800日元	1人用

文/超兽王辉刃
编/暗凌

战前的武器要准备的都是能间接攻击的和些必杀武器，人物LV最好在15以上才进遗迹，20更好，力尽量要高，剑士的话尽量在15以上，不够就吃药补满，当然是在有足够钱的前提下，HP也要用天使之衣加到40以上，否则挨不下尸龙的攻击。我用的低级职业是：男主角（主要可以拿双圣器）、剑士男、剑士女、修道士、佣兵、龙骑、小黄(弗朗茨）、修男。

第一层

大家已经玩到再熟不过了，第一要注意是那只独眼巨人，拿的是必杀斧，不要以为用剑士拿必杀剑就可以干掉，我的男剑士速20也只是能打他一下（体格不够嘛），接着被它必杀干掉，对付它最好是群殴，两个剑士拿必杀剑打它，且最好能出了必杀，修道士攻击一下（没办法，不能追击），主角拿双圣器攻击（还好只是一只）。


↑这就是我的出战人物。

修男站在最后面负责补血，下面就主角一人顶住，要做好苦战的心理准备，站在柱和墙之间会安全点，两个剑士拿斗枪剑对付左边那些东西，左边的骨头兵都是用枪的，剑士三下就会被KO掉，小黄或龙骑去干掉左边的骨头箭手，最后用防高的龙骑顶住，小黄可以用高威力的投枪和佣兵站在两柱之间顶住下面的骨头兵，拿勇者弓的半人马威胁很大，优先对付，用谁都好。男主角和修道士站在图中位置对付下面的骨头兵。




↑这层最难的地方莫过于这里了。

左边剑士那边的敌人一定要在一回合内干掉，在左边的两只蜘蛛过来前尽可能清掉下面的骨头兵，然后派男主角去支援剑士们，下面有蜘蛛增援，而且还要在下面的蜘蛛队上来前干掉左边两只蜘蛛。接着下面的就好对付了，不过也不能轻敌，毕竟现在用的是低级职业。

第二层

开始时一定要把主角的位置换到可以一次走到柱子上的位置去，不然很麻烦，这关是斩马系武器大发神威的一关。

第一回合开始主角装备双圣器走到柱子上待机，冲上来有威胁的敌人只有三头狗而已，被咬中是肯定的，利用反击一下干掉它，其它的只有拿弓的半人马有些料，下面的几只骨头兵不算难对付，龙骑和佣兵可以应付，注意武器相克就可以了。男主角站着不要动，伤了血也不用急着补，留下的留给两个剑士和修道士，伤了血就修男上，小黄保护修男不要被敌人打到就行，上面下来的两只独眼怪也不算太难，修道士和剑士都可以追击它。



然后的路线就是从右上边开始，上面两个剑士、修男和男主角，看看两个剑士谁回避高点，装备必杀剑去诱敌一只一只来打，其余的招呼下面上来的半人马部队，斩马系武器就是在这里用，还好上来的几乎都是用弓的，龙骑和小黄用杀骑士枪、佣兵用砍马刀，其中一只半人

马拿必杀斧，看上去很棘手，其实是废物，小黄拿高威力投枪打两下（速20的话），再龙骑拿骑士杀手上。这时要注意距离，不要跟修男离太远，否则不够移动力补血。右边走来的两只骨头枪和一只骨头箭也得注意，虽然不强，但一个不小心就会给它们机会。

上面的四只半人马都应该被干掉了，接着就是独眼怪，虽然说剑克斧，但也有被打中的可能，而且诱一只下来后面就有两只半人马跟来，所以还是等下面的同伴跟上来再前进。注意剑士不要再用必杀系武器了，否则不够用的，诱敌用铁剑就行了，反正这关敌人是以斧头为主的，站在中间的四只独眼怪也同样一只一只诱上来，提防下面的箭手，第三和第四只独眼怪是同时上的，不用怕，剑士回避好，不会死，用修道士打，留一只到下回合也不用怕,男主角无法追击BOSS，就算用双圣器也只能打30多，所以还是用修道士攻击+追击后再用男主角打，剩下的已经没难度了。



↑速20的女剑士被独眼怪追击，没办法，体格低。

第三层

战前用黑魔法师换下男剑士，还有修男最好带上混乱杖和远距离魔法。

左边派佣兵过去，开门的骨头兵出现就杀了它，一个佣兵足够了，然后把门里的其中一只狗混乱掉，让它杀死蛇妖，运气好还可以多杀只狗，右边的骨头兵用小黄和黑魔对付，两人其中一人一定要在武器栏中留个空格，用来放骨头箭手的满血药，这关没有满血药很麻烦。

这关最艰难的地方就是当左上和右上的狗冲下来时,千万不要正面冲突，要记住，现在用的是低级职业,如果修道士能拿远距离魔法的话就要把左上角开门放狗的骨头兵炸死。



↑像这图这样的话就必死。

像我这样没带远距离魔法的话就麻烦很多，主角、龙骑、修道士三个往左上骨头兵出来的地方冲，当然一定要有15以上的防御力才能这么做，我修道士用过龙盾，防16，主角的双圣器可以把杂兵一下搞定，龙骑拿大威力投枪直冲，女剑士拿克枪剑对付剩余的骨头枪兵不是问题，反正对方命中率不会超过20，只是要注意几只箭手，不过站在柱中就可以放心了。上到楼梯段有两只枪兵和箭手挡路，这时拿钥匙的骨头兵也出现，主角投枪解决对着上一格的箭手，龙骑走上一格银枪攻击上方的枪兵，不死的话修道士多加一下，下一回合龙骑飞去攻击拿钥匙的骨头兵，第一阶段我就是这样打的。

第二阶段右上角的骨头兵放了狗出来，如果我方有人还在左上方的话，狗就会分两条路过来，狗跑过来要两回合，趁这个机会用修男补血，一个修男不够就用满血药。走下面的两只狗好办，女剑士（HP42或以上）装备必杀剑走到第一只的攻击范围内，让它攻击后反击必杀，第二只冲下来但打不到我，主角双圣器上，左上的有两只狗、一只蛇妖、一只半人马，旁边的房间内还有一只蛇妖，尽量把它们引到楼梯处，先让它们攻击，利用反击时减低HP。我方回合时被狗咬到的人马上离开，修道士间接攻击受伤最多的那只狗，狗大约还有17-19HP左右，女剑士用铁之大剑或克枪剑刚好砍死，主角用双圣器打另一只，龙骑顶上一补，不然会被冲下来的蛇妖打死，敌回合半人马会先来攻击，同样利用反击来减低其HP（反击时出个必杀也说不定），被蛇妖攻击最多只是中石化,主角投枪解决旁边房间的蛇妖，剩下一只蛇妖谁打都行。





左下的几头狗就要这样打，主角顶着门口，旁边两个法师，左上的狗先令其中一只混乱，让它咬死蛇妖，还可以随便咬死其中一只狗或自己被咬死（图的左边），解决了这里剩下的就不难了。还有右边的房间里的2只蛇妖也要提防，不小心就会中石化。

第四层

最简单的一层，跟用高级职业一样的打法就行了，只不过我让主角走下面的路线，双圣器也修理了一次。

第五层

这层中毒在所难免，斩马系武器同样要带，砍马刀给佣兵，杀马枪给龙骑，神官骑士一定

要带个满血药。开始时兵分两路，小黄、两个剑士、佣兵和神官骑士走上边，主角、修道士、龙骑和修男走右边。

佣兵装备砍马刀站在图中的这个地方，会有一堆半人马冲下来打佣兵，不过命中都不超过20，可以放心，打剩的血有两个剑士捡漏，要小心的是那只蜘蛛血多，就算打剑士命中率也有30多，建议用必杀武器砍，受了伤就下去让神官骑士补血。在中途的两只蜘蛛要用剑士诱过来站到两柱之间，剑士装备必杀剑，蜘蛛攻击后利用反击时看运气出必杀，准有一次放得出的，神官骑士在剑士后面补血，而神官骑士站的位置上方刚好是毒气口，别介意，等杀了两只蜘蛛后立刻吃满血药，照我估计，等干掉蜘蛛后神官骑士就只剩两滴血了。



主角那边还比较好对付，任何一人加修道士都可以对付一只蜘蛛，对付半人马就用杀马枪或双圣器，如果杀马枪只有一把的话就用双圣器，用完可以修理。

本层的独眼怪都是不动的，放心用间接攻击打吧，打BOSS用修道士攻击两下，再用主角双圣器攻击，本层除了蜘蛛厉害难度都不太高。



第六层

一看以为难度很高，其实稍微动点脑筋就可以过关，但也要步步为营，因为这次分三组打，所以我就这样布置队伍。修道士一定要带远距离魔法，修男带满血药，神官骑士带异常状态恢复杖（这是每层必带的了）、黑魔法师带两本初级黑魔法、佣兵和女剑士最好有B级以上的支援。



主角那边要以守代攻，修男移到最下（也就是移下一步），主角装备双圣器移到修男上面，修道士移到主角旁边，龙骑装备银枪站修道士旁边，这样敌回合时三只蜘蛛都会分别攻击这三人，利用反击来减低蜘蛛的HP，在下回合就可以解决它们，运气好还可以不伤一滴血。如果伤了血的话就要改变一下打法，修男帮主角补血，修道士攻击主角上方的蜘蛛，然后主角攻击修道士上方的蜘蛛，龙骑攻击自己上方的蜘蛛，虽然麻烦了点，但很实用。上面下来的魔物都可以利用这种方法，蜘蛛灭得差不多时可以站在柱上增加回避率。

左边方面麻烦的是有远距离攻击的眼球怪，佣兵或剑士随便一个回避高的去引它下来攻击，估计都是避不开的，挨一下攻击后，我方回合时离开后退，有多远走多远，神官骑士帮受伤的人补血。修道士用远距离魔法攻击眼球怪，还是打不死，接下来眼球怪多半会攻击神官骑士，这就要看神官骑士的幸运高不高了，有20以上的话还可以回避过去的，回避不高的话起码HP要有35，到我方回合修道士再用多次远距离魔法，接着左边就几乎没有难度了。



↑这里建议先干掉光标上的箭手，然后就是上边拿长弓的箭手，然后就可以安心收拾蜘蛛。

右边的敌人以间接攻击为主，黑魔一只一只引下来利用反击给敌人伤害，剑士再上去捡漏，修女补血，方法虽然老土但很实用。

干掉那只蜘蛛，然后走进BOSS上边那只蜘蛛的攻击范围，引它下来攻击，最后收拾BOSS。主角的双圣器估计已经只剩2-3次可以用了，我就只剩2次，进行最后一次修理。



第七层

开始分队时上边：主角（带投枪）、修女【治疗杖】、小黄（带投枪）、剑士。中间的：修男、黑魔、女剑士、佣兵（这两人最好支援到A）。下面的：修道士（带远距离魔法）、龙骑（带银枪）、神官骑士，龙骑和修道士的支援在C以上比较好。

开始时主角就要装备投枪，上面的眼球怪和两只蛇妖会来攻击主角，两下反击可以干掉眼球怪，蛇妖就要看回避了，被石化就马上治疗，

最近打算日版NDS一发售就入手NDS，但是BOSS说要2400到2600才能够买得到。否则免谈。但是看了这一期的《掌机迷》，上面说只要1500左右就行了。不知道 是为什么？陈泽，江西省南昌市实验中学初二1班

最起码要干掉最近的蛇妖，然后修女走到最边堵住增援的眼球怪，上边的眼球怪出来的话就用主角干掉，然后马上用骑士或剑士堵住，另外上来的蜘蛛用主角的双圣器干掉，因为还有一只蛇妖。

中间部分一只蛇妖会来石化黑魔，运气好可以MISS反击，然后在自己回合干掉它，被石化了立刻治疗，上面会有增援的狗冲下来的。佣兵和女剑士往下面冲，顺路把旁边的眼球怪杀了，因为有支援A，所以不用怕。

下面就比较麻烦，神官骑士走到角落，龙骑和修道士分别走到上面和对角，要挨一下蛇妖的攻击，运气好的话可以MISS，中了也不用急着回复，龙骑上前用银枪干掉蛇妖，龙骑绝对可以回避反击（乱数没计错的话，至少我回避了），然后再大回复HP，修道士走到龙骑上面顶着下来的眼球怪，这样神官骑士就不会被打到，龙骑也不至于会被打死。

龙骑站着的楼梯会出眼球怪，站在那里比较好，旁边的蛇妖不会移动，最多用石化，治疗就行，中间部分的同伴应该走过来了，要及时堵住最左边的敌支援，因为其中一只眼球怪有远距离魔弹，跟过来的狗用女剑士装备必杀剑解决，最好途中修道士用一次远距离魔法打狗。过3个回合堵住的地方就不会出敌人了。





↑上边用主角装备投枪把敌人引过来打。

下面同样，要注意的是下面的增援眼球怪，第一只出来的肯定有远距离魔弹，修道士用远距离魔法打（运气好还可以出必杀），打不死挨一下攻击等下回合。后边的都按这个方法对付就行了，BOSS不会动，可以放心打。



第八层

龙骑和主角都要装备投枪，两个剑士和佣兵都要装备克枪剑，龙骑装备投枪站到左边眼球怪的最后一格射程内，利用反击来把它杀死，往后的眼球怪都是这样打。剑步兵就装备克枪剑排成楼梯形等待不停飞来的飞牛，法师躲到左下角去，等剑步兵把飞牛的血减少再用修道士等魔法师攻击，尽量在一回合内多解决，不然又眼球怪又飞牛很麻烦，我到20回合才把自动飞来的怪物全部杀掉。然后女剑士、佣兵、小黄、修道士和神官骑士到左上，女剑士装备克枪剑做先锋，修道士第二，佣兵第三给女剑士的A级支援，这样飞牛怪和眼球怪几乎打不中女剑士，逐一引下来干掉。上面两只独眼怪其中一只有克剑斧，不要急着冲上去送死。下面男主角方面同样利用投枪来做反击，不过右边房间里的两只眼球怪不会走出来，而有人进去的话就会有半人马出来，所以要算好移动步数，主角冲进楼梯杀掉其中一只眼球怪，随后龙骑再杀掉另一只。清理完右边后龙骑立刻飞去左边。

左上的两只独眼怪先引右边那只出来，安全起见引到房间下面最好，杀掉第一只再引第二只出来，用小黄、龙骑等装备银枪去打，修道士旁边放魔法，又或者剑士装备克枪剑去打，反正两把相克武器拼在一起相克效果就会取消，完成后骑兵救起步兵跑去中间独眼怪前的桥上。



一口气冲进楼梯去不要让独眼怪出来增援，上边两只半人马会冲下来，然后拿剑的都上。解决半人马后再把其它的引下来，不过要注意自己的体力和回避率，最好装备投枪。



直接冲上上面的房间，把BOSS旁边的飞牛引过来，它们有投枪，用克枪剑，一进房间后就会有半人马出来增援，要在半人马到来前杀掉一只飞牛。女剑士站在两墙之间迎战半人马，佣兵旁边作A级支援。

BOSS虽然有勇者枪，但不会动，用修道士可以轻松杀掉，下面有道门，外面有三只魔物，修道士先把会开门的独眼怪杀掉，用远距离魔法，接着就是半人马和狗。这层我总共用了75回合。

第九层

把男剑士换成了舞娘，本层也并不是那么难



打，难的是那些烦人的有远距离魔弹的眼球怪，魔防又高，就算20魔力的修道士用远距离魔法也要打4下。

修道士用远距离魔法攻击上面的那只眼球怪，用舞娘再动，再攻击，一定要第一时间杀死它，不然被它打一下就很难挨其它杂兵的第二下。杀掉前来的骨头兵后，用龙骑走上去两下投枪杀掉眼球怪，上面那两只就要慢慢把它们的魔弹消耗光，女剑士站到射程内，佣兵A级支援，10回合就可以消耗光，对自己回避有自信的甚至5回合就可以。

然后就可以放心冲上前，修道士破墙（墙前面有火坑），龙骑冲上用投枪杀死眼球怪，然后就要迎来本层第二麻烦的独眼怪，佣兵剑士最好都用银剑，主角堵住最边上的位置（虽然要挨打），修道士引诱敌人攻击时反击，自己回合时攻击，舞娘再动攻击，还打不死的话佣兵补上，主角中了敌人一下攻击也不能逃，也不能上前补血，前面有火坑，要再挨多一回合再走下去补血。



右上的两只眼球怪，修道士远距离魔法打第二只，龙骑救出、引受、放下，下回合一样，杀掉第二只。第一只就要花5回合来消耗魔弹，还要提防下面跑上来拿勇者弓的半人马，引上来围它，后面的独眼怪同样引过来打就行了。

第十层

出战人物5人，暗魔带月光、吸血和普通暗魔法，最好多带个防必杀，修男带小恢复杖、大恢复杖和远程恢复杖，修道士三本远距离魔法书，主角和黑魔最少要带一个满血药。这层最难打的只是开始时的两条龙，只要解决了两条龙，其它的都很容易对付。

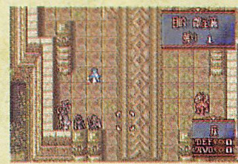


我从右边开始，位置一定要如图安排不能有误，一开始暗魔上前用月光攻击第一条龙，第一下肯定出必杀（我到这时黑魔刚好有必杀乱数），然后主角用双圣器攻击，杀了第一条龙。修男和修道士都不要离开原来的位置，修男立刻用远距离恢复杖给黑魔恢复，只恢复一次还不够，舞娘让修男再动，再给黑魔恢复，修道士救出舞娘。



↑上边的龙全灭。

敌回合上面一条龙会下来攻击主角。到我方回合时先不要攻击龙，主角走到龙的左边用满血药恢复，不要让龙下去打修男，修道士用远距离魔法攻击。龙会后退一步继续攻击主角，修道士再远距离攻击，如果被MISS了的话就等下回合，主角和黑魔都后退一步，主角用药恢复。龙会再下来打主角，修道士继续用远距离攻击，然后主角双圣器攻击，黑魔再两下普通魔法或一下吸血魔法都可以杀掉龙，这样修道士和修男都可以放心上去了，同时注意下面那条龙，不要进入其攻击范围，后边的都好对付了。



↑下面只剩一条。



10层全部低级职业通过达成。

个人感想

圣魔光石本来就不是很难，所以想从某种地方找难度玩，这是继上一次的HARD难度主角0经验不转职不访问村庄不用能力药通关后又一次，不过比想象中简单。用的是模拟器，可以随时记录，也可以随时重读记录，难度就下降了很多，不过也只有在模拟器上才敢这样玩。在进遗迹前也买了很多能力药，几乎都是加攻击力和速度的，还有一些武器，远距离魔法书大概买了8本左右，都是为后面而准备。

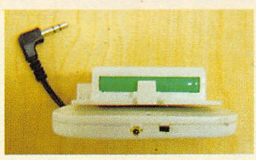
一、二层都比较顺利，只是高级武器用得太多了，真正有难度的是第三层，原因是左上和右上的狗，要重打了两次才通过。第四层是最简单的一层，只要稍微小心一点，计算好敌人的射程和移动距离等就可以轻松过去，第八层用的回合数最多，基本上到20回合才开始攻击，所以过关时用了75回合。第十层开始时的确头痛了好一阵，角色的摆放位置、走位都用了很多时间，试了N次，最后才想出这个方法，只要消灭了前两条龙就一切好办，也总算做到了全低级职业打通遗迹。

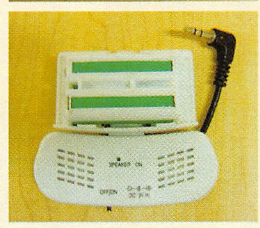

SP
软硬兵团

掌机配件详解

文/NW旅团 ransoma 责编/暗凌

GBA专用扩音器



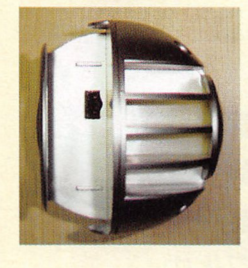


这次为大家先来介绍一个GBA专用扩音器，是酷豹出的产品。现在放眼望去，众多的游戏店里充斥着众多的GBA&SP扩音器，就连酷豹都不知道出了多少种，真不明白厂家为何都把目光集中在这个周边上。这个扩音器和别的没有什么太大的区别，唯一的特色，就是自带一套充电电池供主机使用。这套电池是和扩音器本体相连的，没了电池，扩音器就无法正常工作。笔者拿到产品以后，马上拿出来仔细看了看，论做工，这款产品的手感还是说的过去的，起码没有那么恐怖的毛刺和打磨不干净的边角。由于可以折叠，将扩音器对折后所占空间并不大，这点相对其它同类产品来说是个优势。笔者将电池装上，然后开机……竟然没有反应。再试再开，依然如此。原来电池出厂的时候，那点微不足道的电力估计都在游戏店中被消耗的干干净净了。所以机器启动不能，扩音器也工作不能，只好找电源来开动。结果，笔者在包装里前后找了不下N遍，竟然没有找到电源，难道要让玩家自己去配变压器吗？！无奈之下，只好使用北通的充电器给电池充电（管不了那么多了），好在能用。有了电就不一样了，主机启动，扩音器连接，OK可以正常工作了。测试了一下扩音效果：如同市场上的同类产品一样的糟糕，背景噪音无法过滤，扩音效果不是十分理想。总结一下，这个产品除了做工好点，占地方小些，顶多再加上个带了一套充电电池作为优点（那充电电池也不是什么特别好用的优等货），而最重要的扩音效果却令人不满，而且厂家设定的时候，产品里不含充电器，还要让玩家们自己解决这个问题。所以该产品不推荐给大家。

SP专用充电器

说完了一款不适合大家的产品，下面笔者来说说一款SP专用充电器。这款由MADCOW（疯牛……汗）出品的周边，样子看上去还比较吸引人，银色的球状物，让笔者宿舍的同学猛一看上去，以为是个USB摄像头。拿到手里感受了一下，觉得该产品的做工不错。放置SP的地方，除了接口以外，两侧的挡板是用绒的材料覆盖，这样可以避免划伤SP的外壳，防止掉漆。在正面，有“CHARGE”和“POWER”两个充电指示灯，方便大家查看充电状况。而球体的背面上部有四个插槽，可以放置卡带或是电池（笔者自己的理解）。后下方则是电源的接口。笔者使用小神游SP试了一下，感觉SP在放入和拔出的过程还是比较容易的，不会出现过松或是过紧的情况，不过要是长时间使用就难说了。在底座里层，笔者看到了“中国专利号xxxxx”的字样，难不成该充电器还专门去申请了专利？总体来说，该充电器质量还是不错的，外形看起来比较美观（不过外形是仁者见仁，智者见智的事情），对于卡带和有备用电池的人，可以放到充电器的背后，避免丢的到处都是，弄得自己都找不到。不过就是银色的外壳容易变脏，但是目前笔者还没有看到其它颜色的货。所以，这款周边还是比较适合玩家们的。





出门的时候还是带上了自己的GBA，都已经陪着我将近两年了，有感情啊。
梁明，江西省九江市前进东路551号信息科学与技术学院A0412班

烧录前沿

文/窗外不归的云 编/雪人

NDS已经正式上市，GBA的烧录卡市场自然没有以前那么热闹，笔者虽然是任饭，但是却期望着NDS烧录卡的发布，汗……太不应该了……话说回来，目前各大厂家都有动作，看来NDS的烧录卡发布是迟早的事了，只是从心里希望晚一点发布，毕竟任天堂要发展，还是要从软件获取利润啊！但是该来的终究是要来，我们只能是尽所能支持任厂了，不用说MARIO 64必入手正版……

Ecube发布 2.01烧卡程序

和EZ3相比，Ecube明显没有那么好的销量，这和其低调的宣传有关，当然，EZ FA系列产品的素质都一向过硬，Ecube也不例外，只是玩家考虑得比较少而已。2.01版相比上个版本修正如下：

1、修正了更改游戏名字时出现的bug。

2、缺省Reset键改为 R+A+B。

3、在Update all 结束后增加了提示声音。

4、修正了在Update长名字游戏时，状态栏里面有些字看不见的问题。

下载地址：http://www.gba-toys.com/download/ECube201.rar

SC卡放出11.26最新补丁库



前段时间在论坛上看到有人说SC出现烧CF卡事件，吓了一跳，结果仔细一看，才看出其中的端倪来，估计是有人故意找毛病吧，其实在我测试的几张不同品牌的CF卡上面都没有出现兼容性问题，又怎么会轻易烧卡呢？不过有一点需要注意，假冒的CF卡尽量不要购买，否则真出了问题就别怪这怪那了哟。最近SC放出了11.26最新补丁库，下载后请替换Super Card安装目录下同文件，该补丁的修正有：

1、修正逆转裁判2汉化版不能运行。

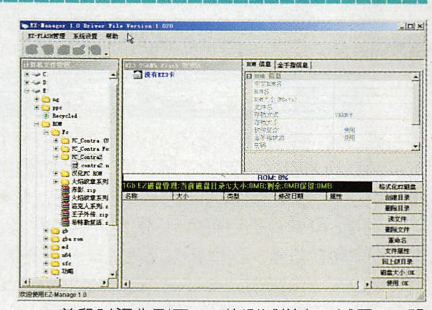
2、修正0258等不能运行错误。

3、补丁库更新至编号1802。

4、1060暂时还没有找到补丁方法，暂时还不能在SC上运行。

下载地址：http://www.cftogba.com/download/rominfo.dat

EZ FLASH放出12.1存档补丁



前段时间收到了EZ3的测试样卡，试用EZ3确实在做工以及质量上是一流产品，而功能也走在同行前面，不过价格确实太高了，一般的玩家无法入手啊。话说回来，普通玩家只需要买点像SC卡这种产品就行了，而实际经过测试，EZ3对某些游戏的兼容性也不是很好，但是其总体水平要高于SC，不过目前SC在特殊功能上面目前赶不到SC卡，因为SC卡已经完成了即时存档以及电子攻略功能，十分超值的，更何况其价格现在也便宜得多，所以……玩家铁不多的话还是买SC卡吧，呵呵，但是如果资金预算足够呢，那EZ3当然是第一选择哦。目前EZ FLASH放出的是12.1存档补丁，用户需要在确认烧录软件没有运行的状态下，覆盖烧录软件根目录中的同名文件，此补丁修正了 1802的存档问题，此补丁同时适用于 EZClient 和 EZ3 Manager。

下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/patchDLL.dll

G6 FLASH测试NDS通过



G6 FLASH恐怕是众读者都没有用过的烧录卡吧？以前我们曾经介绍过，它具有大容量以及良好操作界面的特点，可惜目前仍然没有在中国上市，不过与开发小组联合后对方承诺将在第一时间为咱们提供样品，希望到时候能够为大家献上精彩的评测。而最近其官方网站声称用NDS对G6 FLASH进行了测试，EEprom，SRAM，FLASH不同的存档方式都进行测试，超过50款的游戏都运行正常，呵呵，而其他的一些烧录卡也各自发表了对NDS支持正常的声明，呵呵，看来大家都不愿意落后。

掌机已成为我生活中不可缺少的东西，若我的生活离开了它，感到浑身不自在，如果没有了掌机，我想我对生活的态度会悲观了。
冯洋，13，男，200335，上海市长宁区福泉路123弄1号1301室，兴趣：打GBA、打电脑、运动、读书、旅游等

软件使用大补贴

文/GXB　编/雪人

很多GBA的软件想必大家都有所了解，可是很多软件的小技巧、小窍门或罕见的软件，大家是否知道呢？今天，我就先为大家带来2个关于GBA软件的使用秘诀和一个稀有的GBA音乐播放软件。

补贴内容一：巧用SAPPY HACK GBA游戏音乐

经过第19期LR的介绍，想必大家对用SAPPY来播放和导出GBA游戏音乐有了一定的了解了吧，那么我就给大家介绍利用SAPPY进行简单的游戏音乐的HACK方法吧，大家要好好看哦。

图1

利用SAPPY显示播放音乐的地址的特性，我们可以让游戏中的音乐换换位置。这里我以《恶魔城——月轮》为例子。首先用19期LR介绍的方法使SAPPY支持《月轮》（SAPPY默认数据里没有该游戏），然后我们用SAPPY试听游戏里的BGM，找到德克拉伯爵复活的BGM，如图1所示，由SAPPY的音乐状态区左上角看到一个地址10 8A 54，然后我们用16进制工具打开ROM，跳转到偏移地址10 8A 54，如图2，就会看到许多类似E8 F9 26 08的数据，有汉化GBA游戏经验的读者可以知道，这些地址指向ROM里的其他地方，一定是游戏里调用的文件地址。其实10 8A 54附近的这些数据相当于是游戏BGM的播放列表，这个列表指向游戏里用到的各种音效（包括人物的语音，不过用SAPPY不能播放）的地址，所以游戏的BGM数据并不在那里，德克拉伯爵复活的BGM的数据其实在26 F9 E8（按照"高位在后，低位在前"的原则，最后一位舍去）。我们只要把26 F9 E8改成游戏里其他地方BGM的地址，就可以让原本的BGM替换掉，实现最简单的音乐HACK！是不是很兴奋啊，我们用SAPPY找到游戏中另一段BGM的地址10 8A 6C，如图3所示，用16进制工具打开ROM跳转到该处，可以看到如图4所示的数据为88 71 2C 08，记下这个数据，然后将108A54处的E8 F9 26替换成88 71 2C，保存ROM的修改。用模拟器运行修改后的ROM，你就会惊奇地发现，原本德克拉伯爵复活的BGM被改成其他的BGM了！

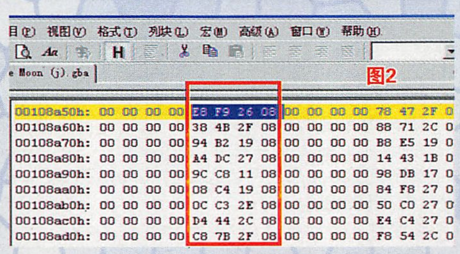


图2

图3

懂得了简单修改游戏BGM的技术，我们就可以让游戏中不想听到的BGM替换成自己喜欢的BGM，还可以对游戏原来的配乐KUSO一下，例如我们可以让原本GAME OVER的音乐变为战斗胜利后的音乐，而让战斗胜利后的音乐变为GAME OVER时的哀乐，呵呵……最重要的用途是：SAPPY转换的MIDI的乐器配置可能和原游戏里的有出入，而所转换的BGM却在游戏的最后面，我们总不能为了这首BGM把游戏打一遍吧，利用上面介绍的方法，使游戏开头的某首

图4

图5

千万别给我SP，千万别给我SP……雪人兄，你看我这么支持你们又不图中奖，你就给我个NDS吧。
孙培，16，男，255000，山东省淄博市张店和平小区28号楼16号，兴趣：玩模拟器（你想给我GBA也行）　雪人：——！

BGM替换成游戏后面的BGM，就可以根据游戏BGM在模拟器上运行里的实际效果修正乐器配置了。

大家是不是觉得上面的方法有些过于麻烦呢？那就用我专门编写的工具试试吧。如图5所示，软件的界面很简洁，"欲替换地址"里填入要被修改的BGM的地址，如上面的10 8A 54，"替换地址"里填入你想替换成的BGM的地址，如上面的10 8A 6C，这两个地址注意不要填错。点击"替换"按钮，即可完成操作。

补贴内容二：GSM PLAYER音乐转换的技巧

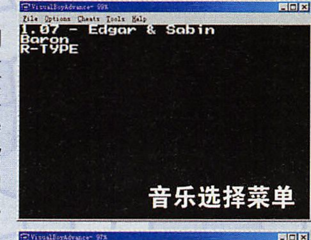
用过GBA上音乐播放软件GSM PLAYER的玩家想必知道，虽然它转出的音乐体积小，可是转换时间太长。有时为了在烧录卡里新增一首歌，不得不将已经转过音乐重新转一遍，费时费力。利用我下面介绍的技巧，则可以减少不少工作量哦。

技巧的关键就是，把每次GSM PLAYER转换生成的WAV里的GSM音乐文件复制到别处，等到需要的时候再复制过来。举个例子来说吧，比如我第一次转了三首歌，三首歌的文件名分别为A.wav、B.wav、C.wav，这三个文件都放在软件的WAV文件夹里，转换后在WAV文件夹里分别又生成了A.gsm、B.gsm、C.gsm三个文件。这时，我突然想添一首名D的歌曲，通常的做法是直接把D.wav这个文件放到WAV文件夹内进行转换，这时，软件又从A.wav文件把音乐重新转换成GSM格式，浪费时间。按照上面的优化做法，我们只需要先将A.gsm、B.gsm、C.gsm三个文件复制到别处，然后清空WAV文件夹（注意：一定要删除WAV文件夹里的A.wav、B.wav、C.wav，否则软件还是会花时间转这几个音乐文件）或者直接删除WAV文件夹里的A.wav、B.wav、C.wav，然后把D.wav文件复制过来，这时，软件只花了转换D这首歌的时间就生成了一个包含ABCD四个音乐文件的ROM，是不是很简单省时呢？

补贴内容三:GBA上的SPC播放器-SPC Emulator

最后我要介绍的这个东西就比较稀罕了，它是GBA上的一个SPC播放器。

也许有的人要问，SPC是什么？SPC是SFC专用的提取的音乐格式，它小小的64K的体积就装了SFC一首高质量的音乐，通常SPC的播放软件都出现在电脑上，像GBA这种硬件不是太强的机器曾让我认为GBA上不可能出现SPC播放器。然而"人有多大胆，地有多大产"，国外一叫gladius的玩家开发出了GBA上的SPC播放器——SPC Emulator，软件使用了动态重编译，使只有8BIT的声音芯片也成功模拟了SFC的SPC 700的16BIT声音芯片。过多关于硬件和模拟的东西我就不赘述了，还是来看看软件的使用吧。



音乐选择菜单

使用前我们先要获得一些SPC音乐文件，大家可以到www.spcmusic.net下载，那里的音乐比较多，而且是中文的。下载后把SPC音乐的压缩包里所要添加的SPC文件解压缩到SPC Emulator的文件夹里，点击GbaSPCBuilder.exe添加SPC音乐。需要注意的是GbaSPCBuilder.exe的运行需要安装Microsoft .NET Framework 1.1以上的版本（可到http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&familyid=a8f5654f-088e-40b2-bbdb-a83353618b38下载），否则不能运行。然后点击"add files"来添加SPC音乐（可同时选择多个文件），添加完毕就可以将生成的gbaspc.gba烧到卡里试听了。建议大家在GBA上听，效果比在模拟器上听要好。上下键是选择音乐，A键是播放音乐，B键是停止音乐的播放回到菜单。

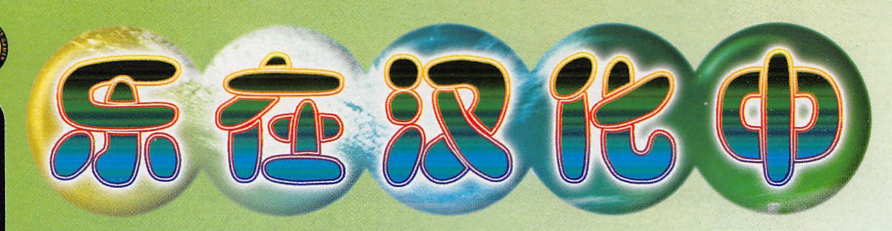


音乐播放时的状态画面

播放效果目前可是说比较惨，爆音比较严重，可以说仅达到能识别的地步，不管怎样，让我们一起等待软件的升级吧。

好了，东西介绍完了，不知道大家是否满意呢？以后有机会我再为大家介绍一些别的秘门偏方，大家别忘了支持我哦。

请本文作者速与我们联系，以便发放稿费！



——文本搜索

文/funlove 编/雪人

前几期《乐在汉化中》发表后，很多网友给我提了意见，也指出了我没说清楚的一些地方，也继续欢迎大家给我发信：pg@vgame.cn。

一个最重要的问题就是关于汉化实例的。许多人按照我的"汉化实例"一步一步的做，但结果却完全不是那么回事。在这里我想用静态和动态的思想来解释。把确定性的东西叫做"静态"，把不确定的东西叫做"动态"，那么实际上所有的程序都可以看成静态的，因为如果忽略硬件的因素，程序是没有随机性的，在某个确定的情形下总会有确定的结果。然而在有外界因素的干扰下，就很可能变成动态的。回想在第二期中对《幻想传说》的内存搜索，有哪些不确定的因素呢？我想，就算所有的操作都一样，搜索的结果也还是不同的。由于不同的电脑上运行了不同的程序，使得VBA模拟器被装入的地址也不相同；另外，我们是采用按"*"来跳出游戏的，你能保证两次跳出时的情形完全相同吗？动态的搜索往往是要避免的，因为它的"不确定"；但动态搜索同时又是最根本的方法，因为游戏的运行，本身就是动态的，用静态的眼光很难看出所有的细节。这也就是用同样的方法结果却有所差异的原因了。

在接下来的几期中，我们介绍的都是基础的静态汉化方法。有多"静"呢？"静"到一个固定的文件，也就是ROM文件。对ROM文件的直接研究，无疑是最简单而又最直接的方法。在这里当然是接着上期的内容，介绍在ROM中搜索文本的方法了。

为什么要搜索？当然是为了在不知道文本位置的情况下找到它了。有一些汉化教程为了简单，推荐一种观察的方法。比如对于ASCII码的文本，只要把ROM文件用文本编辑器（最简单的例子当然是Windows自带的记事本）打开，慢慢翻页，直到观察到一段像是文本的东西(如图一）。再仔细看看，就是它了！

```
0299 - Advance Wars (U) [v1.1].gba - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
have two 俼nfantry€units under your command.
These orange units are yours.  These blue
units are the enemy.They belong to the Blue
Moon Army. Defeat the enemy forces tocomplete
this mission successfully. Well, let's issue
some orders.The cursor is used to give
commands.The + Control Padmoves the cursor.
  First, let's command this俼nfantry€
unit.Would you place the cursoron the
俼nfantry€ unit, please?  No, not
there.Place the cursor hereand press the A
Button.   The action you just completedis
called selecting.You'll see this term often,s
o do your best to remember it.When you select
a unit, the areaaround it will become
highlighted.This area represents the
selectedunit's range of movement.First, let's
approachthe enemy with this unit. Try moving
the unit to this space.Move the cursor here
andpress the A Button.    That's not quite
right.Try moving the unit again,
please.Place the cursor here andpress the A
Button.   After a unit moves,this menu will
appear.Select 俉ait€, and then press theA
Button to confirm the command.  The unit's
color changed, right?This indicates that the
unit can'treceive any more orders this
turn.Don't worry--you'll be able to use ita
gain on your next turn.  OK, now use the same
controlsto move this 俼nfantry€ unit.Move it
as close aspossible to the enemy. Select this
unit, please.Remember to press the A Button.
 These are the spacesclosest to the
enemy.Please move the 俼nfantry€unit to one
of these spaces. Both of your units have
finishedtheir movements for this turn.When
you've finished giving orders toyour units,
```

←图一 用记事本搜索文本。

但千万不要直接在记事本里面写ROM啊，这是很危险的一项操作。虽然这是很简单的问题，但也许还是有人不了解的。首先，我们知道ROM中的所有数据都有一个确定的地址，对应的也就是在文件中的位置。由于记事本没有对地址的保护措施，很容易就使得整个ROM由于数据的地址出错而使游戏崩溃。更重要的是，在前面我们已经知道，文本中有一种特殊编码，称为控制符，记录诸如翻页、换行、换颜色等信息。这些显然已经超出了ASCII码的范畴，因而在记事本中也无法正常显示。在图一中就可以看到一些乱码，这显然不是我们希望的。

于是，虽然我很不提倡总是使用外部工具，但在这里还是又一次的推荐这个文本编辑工具：UltraEdit。用UltraEdit的十六进制模式修改ROM文件，就不用担心会因为一般的操作而弄乱整个地址体系。另外，对于不能显示的控制符也能在左边的代码区找到它们的编码。图二就是在转码工具的帮助下查找Shift-JIS码的

不知任天堂会不会哪天突发奇想，让马里奥被绑架，由碧奇公主去解救呢？不过要是真有绑架马里奥的实力，碧奇能应付吗？易承楠，19，男，400716，重庆市北碚区西地农业大学212信箱，兴趣：SP、PG、PS（合称3P） 雪人：能回答这个问题大概也就只有任天堂自己了吧？

一个例子。

```
00 00 00 82 C5 82 AB ;  日本語Shift-JIS
58 83 5E 81 5B 81 7A ;
6F 95 FB 82 CC 8F EA ; の巫術。双方の場
93 83 58 83 5E 81 5B ; ....【ブンスター
AA 82 50 82 4F 82 CC ; 】の体力が１０の
00 00 00 89 F1 82 B5 ; 時に使用....回し
AB 82 C8 82 A2 81 42 ; か使用できない。
9C 93 F7 8C 6E 81 6A ; （効果：骨肉系）
83 81 5B 83 7D 83 93 ; ....じシャーマン
CD 81 41 82 50 83 5E ; に対しては、１タ
```

↑图二　用UltraEdit观察日文文本。

然而我们大概都不希望这么累的在巨大的ROM文件中用眼睛去找几堆字，何况，对于一些特异的编码，观察法根本就是行不通的。UltraEdit中的搜索功能这时就有用了。还记得在上一次汉化实例中，我们是怎么找到文本的吗？我们先用FPE找到字符编码，再对应游戏中出现的一句文本，就可以确定一个编码串。接着在UltraEdit里面搜索就可以了。要注意的是，第一次搜索到的结果不一定就是真正的文本，因为很可能会有许多个搜索结果呢。鉴别的方法，最简单的当然是观察附近有没有其他的文本了，一般的游戏不会故意把文本打乱储存的。不过，要从根本上提高搜索的命中率，一般说来尽量增加搜索编码串的长度和特异性才是最好的办法。具体的做法将在下面的例子中体现。

这样的编码搜索方法有一定的局限性，那就是只能适用于已知编码的文本。但更多的时候，编码并不是那么容易确定的，而也许是先找到文本更容易一些。怎样从游戏中的一段话出发，去找到ROM中相应的文本呢？下面要介绍的就是一种更通用，也更多的应用于汉化的搜索方法：相关搜索（Relative Search）。

◆汉化实例二　相关搜索找文本◆

在对文本编码一无所知的前提下，是否就没法下手了呢？未必！相关搜索就是一种利用蛛丝马迹搜索文本的方法。

有这样一个事实：安装通常的编码方法，虽然具体的编码值有所不同，但编码之间的相对关系是不变的。比如对英文字母编码，可以将a编码成1，这样依次的b为2，c为3……也可以按照ASCII码将a编码成97，那么b为98，c为99……你注意到了什么？对了，它们之间的相对关系，也就是两个字母编码的差值总是相等的。一般的英文游戏，文本只要是有编码的，应该都遵循这个规律，我想应该没有哪个程序员会故意把编码弄乱吧。

这样就给我们提供了一种全新的思路：用这个相对关系来搜索文本，我们称之为相关搜索。在网上有许多现有的相关搜索工具可以轻易找到。为了让大家对相关搜索的概念和具体搜索方法有更清楚的了解，我自己写了两个相关搜索的工具，连同源代码（C语言）放在光盘中。有兴趣的读者可以通过阅读程序体会"差值"的概念。我的程序完全没有考虑到搜索的效率，对搜索过程没有做任何优化，不过对于一般的游戏ROM，搜索的时间还是可以忍受的。两个程序分别是单字节版（RResearch）和双字节版（RDSearch），它们对应着汉化中最常见的两种编码。

让我们找到0165号GBA ROM：MegaMan Battle Network。用模拟器打开运行游戏，我们的目标是一个有特征的字符串。这样说太难懂了，其实，前面也说到了，为了提高搜索的命中率，要尽量增加搜索编码串的长度和特异性。增加长度当然是为了避免一些文本以外的游戏代码的干扰，而所谓的特异性，就是要让搜索的文本编码串在整个游戏中是尽量独一无二的。原因嘛……就好像你在一本计算机基础读物里面搜索"computer"，也许会找到很多很多匹配记录，而换个怪异的单词去搜索，也许就能得到很好的结果。

终于发现一个偏僻的单词了(如图三)。"g-r-u-m-p-y"，就用这几个字母来做相关搜索吧。首先要找出它们之间的关系，当然数字母表是一个好办法，不过能偷懒的时候为什么不偷懒呢？拿出手边的UltraEdit，在右边的文本区写上字母，相应的在左边就会出现对应的ASCII码值。这样就提供了它们之间的



↑图三　相关搜索用的特征字符串"grumpy"。

相对关系。（如图四）

```
新建 文本文档.txt* | input.gba |
00000000h: 67 72 75 6D 70 79                         ; grumpy
```

↑图四　用UltraEdit找相关关系（ASCII码）。

一切准备就绪，接下来就是相关搜索软件发挥作用的时候了。将GBA ROM文件改名为INPUT.GBA，和RResearch.exe放在同一个目录，运行RResearch（如图五），分别输入要搜索的字节数和每个字节的相关编码（十六进制）。这里的编码并不是真实的文本编码，只要保持它们的相对关系就可以了。于是在这里我们简单地输入ASCII码。

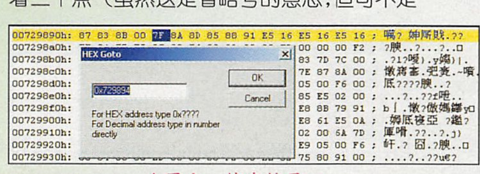
```
D:\WINDOWS\System32\cmd.exe

E:\temp>rresearch
**********************************************************
*           Relative Search by BYTE V1.0                 *
*                By funlove@smth                         *
**********************************************************
How many bytes? 6
Byte ( 1 ) is: 67
Byte ( 2 ) is: 72
Byte ( 3 ) is: 75
Byte ( 4 ) is: 6d
Byte ( 5 ) is: 70
Byte ( 6 ) is: 79
729894: 7f  8a  8d  85  88  91
73cc06: 7f  8a  8d  85  88  91
Search completed.
2 in total.
```

↑图五　单字节相关搜索。

找到了两个结果。如果你是在Windows下双击程序执行的，结果可能会一闪而过，不过放心，在同一个目录下可以找到一个叫Output.txt的文件，结果在这里存着呢。找到两个结果对于我们来说可谓是有喜又有忧。一方面，确实"只"需要分析两个结果就可以了。读者可以试着找一个游戏中的常用词去进行相关搜索，结果一定会令你大为头疼 。但另一方面，我们还要问：哪一个结果才是对应着图三中的文本？会不会一个都不是？让我们用UltraEdit打开ROM文件看个究竟。

用UltraEdit可以迅速转到指定的地址处。按Ctrl+G弹出如图六所示的对话框，输入0x729894，这里0x表示后面的数是十六进制数，729894是刚才找到的第一个地址。很明显grumpy应当对应图中的7F 8A 8D 85 88 91。那我们接着看，图三中这个单词后面紧跟着三个点（虽然这是省略号的意思，但可不是



↑图六　搜索结果一。

中文的省略号啊，这毕竟是三个字符，比较一下字符宽度就能看出）。在图六的编码中跟着向后数，是E5 16 E5，发现问题了吗？

一个很明显的问题出现了：三个一样的点号怎么会对应不同的编码呢？别急，如果我们把眼光放远一点，再多数几个字节，就会发现，grumpy后面跟着的是E5 16 E5 16 E5 16，这不正好是三个一样的符号吗？这意味着什么呢？这种编码是以前没有提起过的，称为单双字节混合编码。文本用单字节编码，而一些特殊符号用双字节编码。这样的做法同时具有单字节和双字节编码的特征，相对于双字节编码来说可以节约空间，而相对于单字节编码来说可以储存更多的符号。

不过，不要这么急着下结论，让我们接着看看刚才搜索到的第二个地址（如图七）。用上面的方法来解释这里的结果，你会发现怎么都解释不通。这样，就可以认为这个搜索结果是来自其他文本的干扰，而上面的那个结果正是我们要找的图三对应的文本。

```
0073cbd0h: 8D 8B 7D 00 91 87 8D 00 7C 81 7C E8 79 84 84 00 ;
0073cbe0h: 8C 80 7D 00 8F 87 8A 83 E5 00 EE 01 EB E9 05 00 ;
0073cbf0h: F6 00 23 00 00 ED 00 00 00 F2 00 EE 02 66 7D 80 ;
0073cc00h: E5 16 E5 16 E5 2E 7F 8A 8D 85 88 91 00 79 8B E8 ;
0073cc10h: 7D 8E 7D 8A E5 14 67 00 8B 7D 7D E5 16 E5 16 E5 ;
```

↑图七　搜索结果二。

有了这个结果，类似的就可以确定其他字符的编码，还可以推测出控制符号的编码。在这个游戏中换行用什么表示？翻页又用什么表示？你能写出这个游戏使用的码表吗？这些都留给读者们去思考吧。

单字节相关搜索就介绍到这里了。我们看到，单字节搜索只能找到单字节编码(刚才的双字节编码部分不是找到的，是猜出来的）。对于一些双字节编码的游戏，就只能用双字节相关搜索工具了。由于日文和汉字的编码没有英文这么规则，所以用这一套方法成功的机会就更小了。在下一期《乐在汉化中》我们将介绍字模的概念，并通过查看字模进一步来了解双字节编码。

——funlove眼中的汉化名词——

●编码串——一句游戏文本所对应的编码序列。在搜索文本中是非常重要的。

●相关编码串——按照相关关系给出的一种特殊编码串。用于相关搜索。

●特异性——编码串或相关编码串在ROM中出现的可能性越小，则称特异性越高。

我有一同学出了车祸住在医院里，我便借了GBA给他，可当我下个礼拜再去看望时，发现我的爱机已被他妈摔成一片一片的了……曹钰，16，男，710068，西安市含光北路123号2单元803，兴趣：1掌机、2掌机、3还是掌机……　雪人：除了同情之外，俺实在是不知道该说什么好了！


非主流
空间



文/安娜 编/雪人

微软初涉掌机市场

早在GBA时代，微软就一直在打掌机的主意，现在眼瞅着NDS和PSP火热上市，微软的口水终于控制不住了……不过老谋深算的微软要比诺基亚谨慎的多，初涉掌机市场它并没有选择直接推出主机，而是先替Gizmondo主机移植自己旗下的5款大作。



Gizmondo这款掌上究极数码终端我们曾经在前几期杂志中介绍过，它使用了微软WindowsCE.NET系统（PDA系统的一种），采用了ARM9 400Mhz CPU，解析度320×240的2.8英寸65536色TFT液晶屏幕，支持GPS全球定位系统，30万像素摄像头，GSM/GPRS手机网络和MMC/SD卡扩充内存。微软这次在Gizmondo先移植5款大作的动作可谓棋高一招，由于Gizmondo本身就是一款采用微软操作系统的设备，因此微软选择它作为试验田绝对是门当户对。如果将来Gizmondo真的一路走强的话，那微软单靠WindowsCE.NET系统的授权费也能赚个盆满钵满，根本不用自己再劳神伤财去开发主机；但假如Gizmondo越卖越衰的话，那微软也毫发无伤，大不了就是再觅合作伙伴。

这次微软公司为Gizmondo掌机平台移植的5款游戏中已确定的3款分别是：帝国时代、机甲先锋、内裤先生（It' s Mr. Pant s）。目前Gizmondo这款由英国游戏开发商研发的掌机已经开始在英国本土发售，售价400美元左右。预定明年第1季在北美推出，暂时还没有进军亚洲市场的动向。从目前Gizmondo的发售区域来看，恰好是XBOX最为得意的地区，相信增加了微软这只幕后大鳄的支持，Gizmondo的前途肯定会更加光明，另一方面，Gizmondo的市场定位与PSP和NDS差别很大，除游戏之外它还可以看电影、听音乐、打电话、拍照、摄像、上网、GPS全球定位，因此PSP和NDS的发售对它的影响并不明显。

魔幻之旅II登陆日本



一直以来纯国产游戏鲜有走出国门者，即便走出去了，也很少能够跨入日本这样的一流游戏大国。但就在近日，一款完全由国人制作的手机游戏——“魔幻之旅Ⅱ”却悄悄登陆日本，令国内玩家着实扬眉吐气。

魔幻之旅Ⅱ是一款剑与魔法类RPG游戏，故事发生在魔幻世界，精灵、兽人和人类在这里共同生活。游戏中的人物造型设计十分到位，各种魔法效果也非常炫目，在小小的手机游戏中能看到这样的画面效果不得不让人叹为观止。在《魔幻之旅Ⅱ》中，玩家不仅

个人觉得封面的纸质应该再厚一些，硬一些，便于经常携带，保存收藏、防止磨损。刘阳，22，男，476100，河南省商丘市第一人民医院吴静芳转，兴趣：PC、GAME、GBA、PSP、PS2…… 雪人：意见收到，正在研究对策，请等待！



能体会到魔幻的魅力，更能感受到各种文化与情感的交流。这款集传说、谜题和悬念于一体的情景类游戏，不但拥有唯美的画面、绚丽的魔法，而且还有更新的资源包可供下载，由此便可欣赏到不同风格的场景，不断地更新剧情，让玩家永远都有新鲜的感觉。最近该款游戏的开发商已经和日本TAITO公司签署了魔幻之旅Ⅱ在日本的发行协议，这一协议的签订让我们重新看到了未来国产游戏的希望，相信用不了多久，我们会看到更多的高质量国产游戏，特别是手机游戏，国内有些厂商的制作水平已跨入了世界一流行列。

出击西伯利亚II登场

喜欢手机游戏的朋友们一定对“出击西伯利亚”（另译西伯利亚战机）这个名字不会感到陌生。这个游戏自去年登陆手机平台后，一度热卖，其在手机平台的普及程度直追贪吃蛇与泡泡龙。如今欧洲手机游戏大厂gameloft再度出击，于近日推出了这款游戏的续作——出击西伯利亚Ⅱ。出击西伯利亚这款游戏的制作小组有很强的俄罗斯情结，前作就是以俄罗斯的国酒伏特加为故事主线，讲述了几个青年空军与一个企图利用邪恶伏特加征服世界的野心集团斗志斗勇的故事。在出击西伯利亚Ⅱ中我们的勇士又将出击偷袭斯大林的北欧邪恶舰队，他们的目标就是要摧毁敌人的舰队基地，这次行动的代号仍旧叫做“出击西伯利亚”。

新版本的出击西伯利亚Ⅱ共设5个大关，在游戏中你要驾驶着你的战斗机进行低空搏斗、穿越西伯利亚的雪地森林和危险的大峡谷，最后准确的到达敌人的秘密基地。在你执行任务的过程当中，你将遭遇到形形色色的敌人，进行不同方式的战斗，完成形式各异的军事任务，比如摧毁敌人的堡垒，刺杀敌方飞行员，摧毁敌方的王牌战斗机等。在每一关的末尾都有一个极难对付的BOSS在等着你，在





最后一关，还有一个超级强悍的大BOSS，总之一句话，难度非凡。总体来说，出击西伯利亚Ⅱ的画面、音效和操作性均属手机游戏中最强表现，游戏的整体风格与街机著名游戏《1945打击者》颇为神似，如果你对这类游戏情有独钟的话，那就一定不要错过它。

手机版找茬新鲜出炉



《大家来找茬》可以说是中文游戏中最受欢迎的一款，如今在我们的手机上也可以体验找茬的乐趣了。掌上找茬是一款很轻松的休闲娱乐游戏，玩家需要在规定的时间内在手机上找出两幅图画的不同之处，这款游戏的画面制作精美，游戏过程妙趣横生，可以单人独乐，也可以通过蓝牙连接多人一起对战游戏。这款游戏采用了开放式拓展设计，其游戏图库可以随意更新替换，从而给玩家们带来更多的乐趣，玩家可以通过GPRS网络在线扩充自己的游戏图库，此外这款游戏还提供排名上传功能，用户可以向全球范围内的玩家展现自己游戏实力，增进玩家间的交流和互动。最令人高兴的是玩家还可以选择自己喜欢的音乐作为游戏的背景音乐，你手机中所有的mid、wav、amr、MP3等音乐都可以作为游戏背景音乐使用，设计十分贴心。目前掌上找茬的Symbian 6.0版已经制作完成，支持NOKIA全系列S60手机和Siemens SX1，松下X700等多款智能手机，Java版掌上找茬也即将面市。

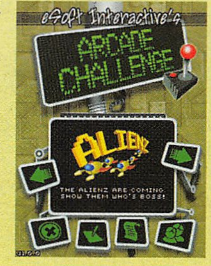
如果你是真正的玩家，生为游戏，那么请支持NDS，我相信游戏性才是王道！
曹读者，18，男，100022，北京市朝阳区双花园南里二区3号楼403室，兴趣：睡觉、睡觉、……

本期PDA游戏TOP5

Arcade Challenge

游戏类型：PUZ　上市日期：12月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

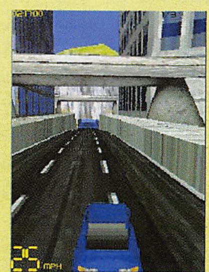
Arcade Challenge是一款很不错的Pocket PC小游戏合集包，游戏中一共收录了10款十分耐玩的益智游戏，包括投篮，炮弹飞人、跳圈等。虽然这10个游戏的画面、音效、操作都很简单，但每一款游戏都绝对经典，让你找到久违了的童年记忆，闲暇时小搓一局绝对让你乐不思蜀。



Crazy Kart

游戏类型：RAC　上市日期：12月
官方网站：http://int13.net
适用机型：Pocket PC

Crazy Kart，这款Pocket PC版的马里奥赛车依然余温未了,刚刚发布的升级版本加入了夏威夷等多个度假名胜地区赛道，在寒冷的冬季为我们带来了盛夏的暖意。这款疯狂的卡丁车游戏的画面、音乐风格十分明快,游戏中可供玩家选择的人物、车体也很丰富,规则也非常简单，通过蓝牙连接它还可以支持多人对战，十分适合节假时众人同乐。



The Adventure of Zoe

游戏类型：A-RPG　上市日期：2004年12月
官方网站：http://www.esoftinteractive.com
适用机型：Pocket PC

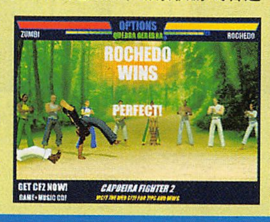
一款Pocket PC版A-RPG游戏，游戏风格感觉与GBA版洛克人RPG有些雷同。在游戏中我们将扮演一位名叫ZOE的小男孩，某天，这个小男孩的父亲神秘失踪，为了找回失踪的父亲，我们踏上了漫漫征程。这款游戏的角色设计具有浓郁的欧美风格，画面和音乐都属上乘表现。游戏中玩家不但要应付各种各样的机械敌人，而且还要借助各种道具解开一个个谜题,难度较高。



Capoeira Fighter II

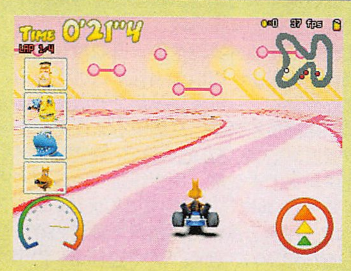
游戏类型：FTG　上市日期：2004年12月
官方网站：http://www.downfallout.com
适用机型：PocketPC/Palm OS/Smartphone

一款PDA格斗游戏，从已公开的开发画面上我们可以看出这是一款很华丽的2D游戏，来自其官方网站的信息称这个游戏将会分别在PocketPC、Palm OS、SMARTPHONES等几个不同的平台上同时推出！此游戏将会有11个角色和9个场景供游戏者选择,此外它还有4个隐藏角色，当你积满一定的分数后这些隐藏角色就会出现，如果走运的话我们在圣诞前后就可以玩到它啦！



GeoRally 2005

游戏类型：RAC　上市日期：2004年12月
官方网站：http://geo-rally.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone

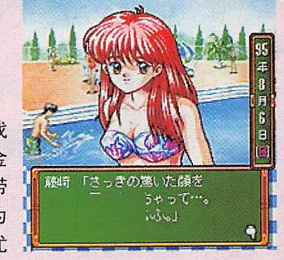


很过瘾的3D赛车游戏,这款游戏与其他Pocket PC赛车游戏相比,最大与众不同之处就是增加了全程赛况即时回放,玩家可以尽情品味自己的赛程片段。这款游戏是一款比较注重速度与临场感的飙车游戏，游戏中车体的制作相对比较粗糙，但玩起来手感很不错,而且赛道十分丰富，多达15条之多，每条赛道制作都很精良，赛道两旁的建筑物和植物等细节部分表现的淋漓尽致，此外引擎声等声音特效也惟妙惟肖。

我中午吃饭前把SP放在书包中，回来后发现掌机被盗，我哭！请大家也小心SP，要保护好呦！DWUNT（王静），17，女，300052，天津市（和）气象台路气象西里7门301室，兴趣：GAME、动漫、网游、画画　雪人：可恶的小偷，连女读者的东西也敢偷，真是可恶啊！

心跳回忆

游戏类型：SLG　　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.konami.com
适用机型：iMODE



手机游戏现在成了日本游戏厂商的新宠，众多老牌游戏公司都把自己压箱底的老作品重新包装上市。刚刚推出合金装备手机版的KONAMI就是其中的佼佼者，这次它为我们带来的是手机版心跳回忆。手机版心跳回忆以94年PC版引擎为基础，经过重新包装制作画面和声音都有了一定的进化，尤其是声音，全部采用临场感超强的3D录灌！如果你已经到了谈婚论嫁的年龄，不妨在这款游戏中演习一下。

凌云壮志

游戏类型：STG　　上市日期：12月
官方网站：www.gamebean.com
适用机型：SAMSUNG X859/LG W800

凌云壮志是一个以单人模式进行的华丽纵版射击游戏。其创建了一个半开放式的射击环境和全屏爆破效果的场景。这款游戏的画面非常细腻，驾驶战机翱翔在蓝天呼啸而过的感觉清晰地传入玩家的脑部神经，地面的道路、山脉、建筑物隐约可辨。游戏中的敌方角色也非常丰富，BOSS、杂兵一应俱全,我们的任务就是让它们在屏幕上消失。



大航海世纪

游戏类型：SLG　　上市日期：10月
官方网站：http://www.game133.com
适用机型：CDMA 1X

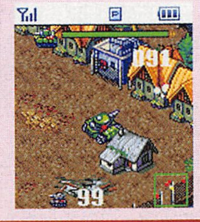
大航海世纪是一款与大航海时代非常相近的一款SLG游戏，该款游戏由国内一家公司开发，现已制作完成。这款游戏剧情采用与大航海时代很相近的套路,在旅程中必须要招募各种能力不同的伙伴,然后客串一把JS,在世界各地贩运货物,积累原始资本扩张自己的战队,当你的实力足够的时候就可以海扁那些以前经常和你寻衅滋事的海盗们了。当然，在游戏中还可以学习到一些实用的地理知识，真正的寓教于乐！



重装坦克

游戏类型：STG　　上市日期：2004年11月
官方网站：www.gamebean.com
适用机型：SAMSUNG X859/LG W800

钢铁对钢铁的碰撞，装甲战车大混战,游戏中你将驾驶一辆重装坦克冲锋陷阵,在敌军后方切断补给线,摧毁武器试验场,消灭敢于阻拦的敌方战车,体验搜索歼灭的爽快感,本游戏采用斜45度视角,将紧张刺激的坦克大决战真实的展现在玩家的眼前,游戏中的坦克设计有些合金弹头的味道,感觉很Q。



看我72变

游戏类型：SLG　　上市日期：2004年12月
官方网站：http://218.78.213.239
适用机型：JAVA

一款很另类的模拟游戏，,在这款游戏中男性玩家可以体验一把做“人妖”的乐趣,呵呵。这款游戏是一款以化妆为题材的游戏,在游戏中可以完全发挥你的化妆技巧，想怎么画就怎么画，让你自己亲手谱写一部《恐龙是怎样炼成的》。不过如果你是一位MM的话,那这款游戏的作用可就非比寻常了,相信提前在手机里练习一下自己的化妆技术,一定会让你的回头率直线上升。



SP+星卡是不是一定能搞定GF呢？每人都是吗？研究中。岑锐，19，男，545005，广西省柳州市水南路211号，兴趣：PG、音乐
雪人：好好研究，有了成果之后别忘了告诉俺一声哦！



■文/BlueKyo　编/雪人

见证掌上的格斗历程——格斗之王R－2

厂商：SNK　类型：FTG　发售日期：1999　容量：16M



1978年一个名字叫做新日本企划的游戏公司正式成立了，而它就是现在的知名格斗厂商SNK的前身。早期的SNK主要只是设计一些射击游戏，由于当时的制作实力使得SNK并没有在玩家心中留下应有的地位。1986年新日本企划正式改名为SNK后,制作了一款名字叫作《雅典娜》的ACT游戏。虽然游戏与CAPCOM等大厂相比还要差上许多,但是SNK在当时花巨资在游戏的机版中加入了一块自行研制的声音芯片,并且在里面加入了由一位女歌手演唱的游戏主题曲。就是这个原因使得大批的玩家都被游戏的开场主题所吸引，也是SNK头一次正式进入游戏界。同年SNK又开发了许多经典作品如ARC的《怒》FC上的《古巴英雄》等等。就是这样，SNK带着自己优秀的作品进入了让它成为辉煌的90年代。





1994年KOF在SNK自主研发的MVS机版上诞生了。这部与众不同的FTG作品，最大的特点就是可以3人一组的进行游戏，并且游戏中的人物都是来自于SNK的经典游戏作品。而且SNK还为该作品原创了一位红极一时的主人公KYO，并且SNK首次在格斗游戏中引入了原地闪身和蓄力系统。游戏一经推出立即带来了FTG的新生时代。而KOF系列的KOF98也被评为最佳格斗游戏作品，同时KOF98推出的时候也正是SNK推出自己当家掌机NGP的时候。



随主机同时发售的KOFR－1，被SNK当作随军筹码，压上阵。发售后，反响强烈，喜欢KOF的玩家们都争相购入。事隔一年后。SNK为了对付彩色GBC，将NGP的外形稍做改动后，推出了NGP的彩色版本。 而又在推出彩色NGP的时候发售了KOFNGP的第二部作品KOFR－2。该游戏是根据街机版98移植而来，并且借助NGP的彩色机能，将游戏画面大幅度UP。在减少可选用人物的同时也加入了新的角色藤堂香橙。大家对R－2的手感绝对可以放心，因为前作R－1就已经证明了SNK的制作实力。并且SNK还在R－2中大幅度的强化了单人游戏的可玩性。还首次在掌机格斗游戏中加入了角色编辑和养成系统。集合了这么多的优点于一身的KOFR－2，至今为止都是掌上FTG中的优秀作品。

下面我们就一起来针对这款NGP上面的最强KOF作品来进行一下总体回顾。

98格斗之王一直都是KOF系列中的优秀作品之一，至今为止在日本斗剧的比赛中仍然可以看到此款作品的影子。我国上海等地的机厅也经常举办KOF98的比赛。而将这款移植到NGPC上，对SNK的FANS来说也是一件非常值得兴奋的事情。当很多玩家入手KOFR－2之后，该款

《合金弹头》美版已发行了，你们的书中为什么还没有，我希望你们注意一下时效性。
汪涛，男，213000，江苏省常州市机械新村99－甲－502





游戏给他们带来的震撼是用语言所不能够形容的。和街机版相符的连续技能够让玩家们在掌上体验到彩色拳皇的真正魅力。

和R－1相仿的开场LOGO以及标题画面很容易让玩家们感到亲切。按下开始后，就会看到熟悉的模式选择界面，按下A键后就会出现五种游戏选项，分别是单人的KOF模式，在这个模式中玩家们可以体验到和街机版98一样火爆的KOF。MAKING模式则是这款游戏最耐玩的世界挑战模式。SPARRING就是大家所熟悉的练习模式。最后就是和朋友通信对战的VS模式以及DC互动模式（可以和DC互相传唤游戏资料－对应DC版的KOF99）。玩家们选择KOF模式后，就会看到对战方式选择，随便选择一个自己喜欢的就可以正式开始进入R－2的世界中。R－2的游戏模式与R－1相同，分为EXTRA（KOF94时代采用的蓄气模式）和ADVANCE（KOF96时代开始采用的进化模式）。在R－2中SNK为玩家们准备了22名可选用角色，其中不但直接可以选择新增角色藤堂香橙而且还可以选择在98中需要按开始键选择的反面角色（94的KYO等）。游戏的手感相比R－1变的更加接近于街机原作，除去按键缺少问题外，一些连续技都可以正常使出，甚至还可以使出一些街机版所不能够实现的连续技。而人物的特性也完全忠实街机原作，使得KOF爱好者们会有一种特殊的亲切感。

MAKING模式是该游戏的一个亮点，这个模式类似与PS版街霸ZERO3中的世界挑战模式，同时也是一个培养模式。在这个模式中玩家们使用KYO，向世界各地的格斗家们发起挑战。游戏中的每个地点，都会有相关的规定，像什么不准被对手打倒、在99秒内消灭所有对手等等。挑战胜利后就会得到一些特殊道具，玩家们可以在KYO的状态画面中将它们装备上，这些物品具有一些特殊的能力。比如说最开始的日本，挑战里



面的最强角色胜利后，就会得到一把OLDGUN。在EQUIP选项下点击它就可以装备。而作用就是在VS中按61234+拳使出GUN攻击（KYO会用枪去攻击对手，并且可以将这个技能放到连续技中使用）。随着玩家的不断挑战，KYO将会获得越来越多的特殊道具，下面就为大家介绍几个在游戏中比较有趣的道具。

TITAN：在游戏中可以快速的积攒能量，在ADVANCE模式下才会起作用。但是会让KYO的防御力下降。

DASH：速度提升，并且跳跃高度也同时提升，没有副作用。



RUSH1：跳跃高度提升，破招几率提升，可以提升等级。

HERO：HP最大限度提升，防御力上升。

WINGS：随机提升任何一项参数。



道具的获得是随机的，所以玩家们就要不断的挑战世界各地的格斗家们，努力的将游戏中的21个道具全部收入。在KYO的状态画面下除了“挑战开始”和“装备道具”之外还有3个选项，分别是SKILLS、STATUS和KILL，前两个选项的作用则是用来查看道具的作用和KYO的整体状态。最后的KILL则是将玩家培养的KYO删除。

NGP由于支持红外对战，所以在任何时候玩家们都可以和朋友们拿出NGPC随时随地的来一次掌上的KOF对决，对于KOFFANS来说那种感觉真是一般游戏所不能够给予的。虽然不能够在掌上玩到原汁原味的KOF作品，但是KOFR－2已经足够优秀。

同年NGPC上还出现了一款名字叫做《SNK VS CAPCOM》的游戏（以前曾经介绍过），这两款游戏绝对是NGPC上数一数二的精品FTG。可是由于NGP的英年早逝使得能够拥有这款游戏的玩家并不多。该游戏在日本本国曾经受到极为热烈的欢迎，在网上随便一搜就可以找到与该游戏相关的同人网站。那里不但有拳皇R－2的漫画，而且还有与其相关的小说，足可见该游戏的火爆程度之高、FANS之多、游戏之好。真希望某一天会在掌机上再次看到KOFR系列的身影，为了这一天而等待着……



■文/LinkTON　编/小阮

机动战士高达Vol-1 side7

厂商:BANDAI　类型:AVG+ACT　发售日期:2000年　容量:32M

"Can you survive?"那个一脸迷惘的少年，腋下夹着印了V字的大号文件夹时，脑子里也许会想到这个。而对某掌机生产厂商来说,在2000年初却绝对会想到这个，这个厂商不用多说你也知道是谁。对它而言，2000年年初能为WSC召集到的厂商实在是有限，虽然与N记会社一向不和（2002年前）的S社和Omega system之流的铁杆支持者会拿出点东西来。但这点分量怎么能和京都一方的亲卫队相提并论？老话说得好："天助自助者（The God will help the ones who help themselves）"。B社为了自家掌机的生存与荣誉，不惜血本的展开了另一种形式的V作战。2000年2月11日，《机动战士高达Vol-1 side7》（以下简称《side7》）作为WSC首发软件之一正式登场了。



说到机动战士高达，我想大家脑中浮现的首先就会是"就让我看看吧，联邦军的MS有什么样的性能……"或者"我们今天失掉了一位英雄，但这意味着失败吗？！"这类早已深入人心的名台词。确实，自1979年富野由悠季的小说和Sunrise的TV版动画的出现，在这20年间那个传奇的年代（UC.0079）和Gundam在广大日本人民心目中的地位就变得根深蒂固了。这次的《Side7》所根据的剧情架构就来自于1979年版的前12集（部分细节对照剧场版稍做修改），B社此举意在吸引一批高龄核心玩家成为其固定消费对象，其用心真是狡猾狡猾的（笑）。

然而时间毕竟改变了很多,当年的0079忠实观众现在多少都已是近而立之年的"欧吉桑"了。而今肯出钱玩掌机游戏的人群主体大致都是8、90年代出生的,出于对游戏主要人群的考虑，这部《Side7》最终没有变成FC上《圣斗士星矢2—黄金十二宫》那样对剧情要求极高的作品。WSC的《Side7》是融合了文字AVG解谜要素与舱内ACT的一款游戏。事实证明，这个安排应该算是明智的。以下就系统分别介绍之。

《Side7》的文字AVG部分主要是在每话的开头部分，针对剧情出现选择的部分，玩家要拿定自己的主意。比如说在第一话开始出现的那个是去开门还是安慰同伴的选项，虽然这里的选项不影响以后的剧情，而且也没有事件要素隐藏，但这里却有着20点信赖度的玄机，仔细看过原作动画的玩家当然是可以轻而易举选对了！文字AVG部分在每话战斗结束也偶有出现。给各位玩家印象最为深刻的想必是"核心战机出击"那一战最后是赞同难民的上陆请求还是支持舰长的继续航行的命令。





如果说用文字AVG部分回顾原作给人一种意犹未尽的感觉，那么舱内ACT模式则给了广大玩家一个一展身手的机会,本作的华彩部分也正在此。刚进入舱内模式时，绿色的能量槽指示给了很多有

我不知道雪人兄对边角栏的重视程度有多高，但我认为回复边角栏的读者问题是很重要的，读者们的话也要加以评论，这样广大的读者才能感到《PG》离我们不远，就在身边。

幸看过动画片的玩家一种似曾相识的感动。主视角的显示虽然简单，但那种雷达视点观察的感觉还是给了相当数量玩家一种“近乎触摸真实”的兴奋感，在进入战斗时，会切入大魄力的机体特写画面，这一点就几乎让人热血沸腾了，而这仅仅是其中的一小部分。在战斗中通过在各个范围内不同指令的运用引发剧情同时有效地歼灭敌人，这个乃是舱内ACT模式的要旨。本作的作战指令分为攻防两类，攻击分为射击与格斗等：其下更有名目分为光束来复枪、火箭炮、火神炮（以上射击）、光束军刀、光束长矛、锁链（以上格斗）、盾攻击、跃起斩击等；防御则分为回避与盾防御。虽然在格斗中有些指令看似无用（比如我可以用光束来复枪一路射翻全部敌人却不用挥一下光束军刀）。但要引发某些剧情还非得用那几样东西才可以，比如在第二话中你若用光束军刀砍翻夏亚的僚机，那么夏亚呼叫僚机的那个事件你就休想收集到。在舱内ACT模式中想引起更多剧情，除了要在合适时机使用合适的装备，还要有着控制战斗节奏的技巧。比如在“卡尔玛之死”那一关中要拿齐夏亚的事件，就必须全灭夏亚小队一次然后在下一轮中引诱夏亚至木马处一次方可。其间辛苦种种不一而足，好在舱内ACT模式中敌方AI还算适中，可以使人在连续挑战收集中不至觉得太闷，而且在初期玩家自身能力孱弱之时，赤色彗星——夏亚的快速移动攻击可不能小视（不愧是以通常的3倍速度逼近的……）。





在收集事件的时候，我们自然会对事件画面加以留意，在这里信口说“16位掌机平台机能支持下画面精美”云云，显然是不负责任的。本作的画面只能算是精细而已，游戏中能算是“CG”的应该就是第一话中的那台扎古的特写与高达刺穿扎古的瞬间，余下部分几可算是五百余张画片配上说明文字——闪现。虽然本作本着认真还原经典的精神还原了TV版上绝大多数场景，人物绘制也比0079的TV版稍显干净，但在游戏中出现的插图反复使用，个别插图的不加修改乱用等偷工减料行为还是给人留下了比上述优点更为深刻的印象。好在B社勇于改正错误，在此后两作中加大了用图（相应的，容量也增加了）这个就是后话了。



本作另一个值得在战斗之余注意一下的就是音乐了。本作的音乐完全引用自TV版0079并加以重制作，如果你用真机配高性能耳机来玩的话，序曲和开场台词的那份激越和沧桑；夏亚在“赤色彗星”主题下的进击（不过不要提那首“夏亚来了”，那首歌就大有马鹿之感了）给人带来的压迫；“战斗的恐惧”给人带来的抑郁气息；高达主题曲的振奋人心……WSC的16位音源真是没说的，在此强烈建议大家购入耳机。在PCM4阶音源之下简直就是受罪的说（对还在用模拟器的朋友只能抱以无限同情，声音模拟太烂了）！需要提一下的就是，本作是WSC上那几作带了“日本音乐人协会”许可的作品。大家可以在包装盒和卡带贴纸上发现这个标记，其它几作……其实也多是B社的Gundam作品。



总而言之，本作作为B社在WSC创业初期所布下的一颗棋子，虽然因其不俗的品质得到了一定程度的关注，但到底也还是没有起到“V作战”那一类“切り札”（王牌）作用，它正如包装盒封面上的那个迷惘的少年一样，思考着自己能否活下去。好在它到底还是活了下来，在它之后的两部续作出现的时候，WSC艰难的度过了一年（在笔者看来，能在那个时段苦撑许久已是奇迹了）。本作对更多的人而言，更像是一年战争的启蒙教材，说来不到4500日元的售价比起一张剧场版DVD可是要便宜一些的。而对某些老观众来说，他们也许会更倾向于看片，因为在这里的第一话中，首台扎古击破后没有Side7出现破洞，某人被连人带车卷进太空的特写。但不管怎么说，总还有不少有耐心的玩家老实坐下来把某A的射击格斗与反应练满，一面用Wondergate下新武器耍子，一面等着几个月后《Vol2贾布罗》的发售（因为此处的记录是可以继承的）。某B社的掌机部门也就在2002年年末前享受着像《Side7》这类游戏带来的一点薄利，冰下游鱼一般的存活着。现在移植《Side7》给XXX？别发傻了，要移植的话可就不只它一个了，到时候等着B社的豪华套装吧，那时可得买份拿回家供着。Ziek Gundam！

周健，16，男，037005，山西省大同市火车站客运周花芸收，兴趣：网球、PC GAME、动漫
雪人：俺一直都很重视边角栏，和读者大人们的交流当然是不能停下的。不过为了满足更多读者留名边角栏的愿望，俺少说几句也是应该的吧！

文/BLUE KYO 编/雪人

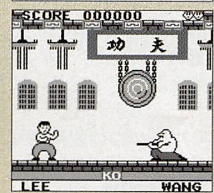
VOL.15 GB的不灭传说

GB合集搜查科VOL.3·续

KONAMI经典名作合集VOL.3

●厂商:KONAMI ●类型:合集 ●发售日期:1998 ●容量:1M ●灭程度:★★★★★





1998年KONAMI又在GB发售了KONAMI经典名作合集VOL.3。这次的VOL.3中，同样是收录了KONAMI曾经在GB上发售过的4款作品，这4款作品都是曾经在GB上火爆一时的游戏。这次所收录的游戏是《宇宙巡航机2》沙罗曼蛇的始祖兄弟，此作相比1代画面进化的同时系统也变得更加完善；《恶魔城传说2》可以自由选择关卡的恶魔城2代，副武器增加的同时，游戏的难度也大幅度UP；《功夫》FC版的移植作品，玩家可以体验到和FC版一样的乐趣；《企鹅南极大冒险》同样是FC的移植作品，一个很有创意的竞速类游戏。这4款游戏虽然没有经过从新制作，但是KONAMI合集中的经典模式－讲解模式却对这次游戏中的一些秘密给予提示，而且也为玩家们准备了以上4种游戏的攻略。一盘卡带同时收录游戏与攻略，这就是KONAMI经典名作合集特殊的地方。下面我们一起来看一下当年的经典作品。



《宇宙巡航机》是经典名作，2代在系统以及画面方面都做了大幅度的调整，关卡设计更加合理化，BOSS也变得更加有魄力，游戏流程适中。游戏开始的时候可以进行三种攻击类型选择，而且玩



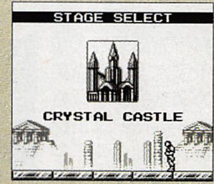


家还可以在游戏进行中随时的更改武器。唯一不足的地方就是子弹的颜色过于单一，很容易就和游戏背景重合，导致子弹看不清楚。这个游戏我以前在GB不灭传说VOL.3中做过介绍，想要了解游戏过程的玩家可以去找来看看。

《恶魔城传说2》同样是超越一代的作品，游戏相比一代之下增加了2种副武器，并且提高了游戏的难度，游戏中的跳跃仍然还是那么别扭。2代和一代相比最大的改变就是更加注重于技巧性，准确的说就是加入了一点点的解谜要素。隐藏要素的增多也让这款游戏变得有趣起来。手拿圣鞭的西蒙，再次前往恶魔城中，目的就是为了再次封印不死魔王德拉古拉伯爵，同时将被德拉古拉伯爵利用的儿子解救出来。经历5大关的战斗后，虽然伯爵再次变成蝙蝠逃出了逐渐坍塌的城

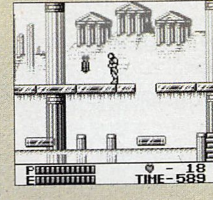




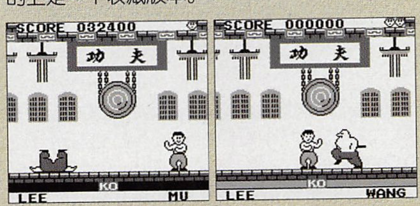


翻开本期《PG》第一页……为了知道是否在做梦向汹涌的车潮中走去……幸亏被警察制止，不是做梦啊？11台SP有我一个……泪……幸福不用足踏好友的玩了，幻想中……下期NDS55个……嗯……（人类是贪婪的动物）。

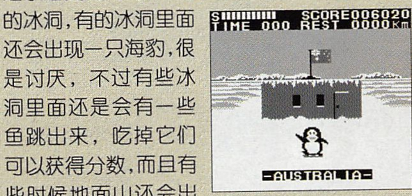
堡，但是只要西蒙家族存在一天就会再次的消灭德拉古拉伯爵。



《功夫》是中国化的游戏作品，是早期的FTG作品，1985年出现在FC上。游戏中玩家要使用LEE，用他的中国功夫去打败5位身怀绝技的“武林高手”，游戏中LEE的招数只有拳和脚，而且使用脚的次数是比较多的(基本上都要用脚去消灭对手)，对付那些角色时只需要跳起来脚，蹲下按脚就可以很轻松的摆平对手，游戏还在中间插入了一个MINI游戏－打飞刀，也算是让玩家们在连续作战中稍微的轻松一下。当玩家们将游戏中的5个角色全部消灭后，LEE就会跳起来踢一下中间的铜锣，之后就是……(通关画面？）循环。游戏将增加一个难度（如果玩家开始的时候选择的是LEVEL1的话就会增加难度，要是选择2的话则是继续默认该难度）继续进行，说白了就是一个生存模式，看看玩家最后能够坚持到第几关，同时也是看一下玩家的分数最高能够达到多少。在GB中的功夫，相比FC版速度快了一些，LEE的动作更加流畅。而且游戏还稍稍的调整了一下难度，此作可以说的上是一个收藏版本。



《企鹅南极大冒险》同样是在85年登场FC的另类竞速游戏，玩家要控制一只企鹅，前往南极站，通往站前的路上，会出现很多的冰洞，玩家们就要控制企鹅跳起或者躲开这些冰洞，顺利的到达南极站。短短的旅程其实并不轻松，追求速度的同时，还要注意躲开一些长度很大的冰洞，有的冰洞里面还会出现一只海豹，很是讨厌，不过有些冰洞里面还是会有一些鱼跳出来，吃掉它们可以获得分数，而且有些时候地面山还会出现一些旗帜，普通颜色的旗是用来增加分数的，而一些闪烁的旗帜则是小飞行器。当企鹅持有飞行器后，跳起按住B键就可以在天空飞行一段时间，利用这段时间可以无视地上的没有海豹的冰洞，玩家在移动中按方向前可以加快移动速度，屏幕右上角有一个不断减少的数字，那个是用来显示玩家和南极站的距离。可爱的游戏风格，加上另类的竞速设计使得这款游戏成为了当时的竞速游戏热点。



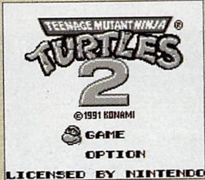
PS：又是收录了4款经典游戏的合集作品，在这4款游戏中玩家们不但可以玩到KONAMI早期的经典作品，还可以一次性将它们收入口袋。本次作品收录了FC时代和GB时代的早期作品，再加上心跳系列的人气角色为大家进行游戏解说，玩家们还有什么理由会错过本次的KONAMI经典名作合集。相隔一年KONAMI又在美国发售了彩色版的合集VOL.3，彩色画面更加突出了游戏的效果，使得这些名作更加绚丽多彩。

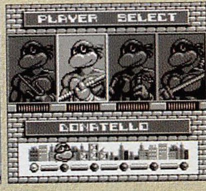


忍者神龟2

厂商：KONAMI | 类型：ACT | 发售日期：1991 | 容量：512KB | 不灭程度：★★

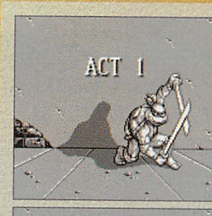
KONAMI的超经典作品忍者神龟，游戏不但经典，游戏主角神龟们也是相当经典的动画作品。在动画世界中，总有一些邪恶的势力想要统治这个地球，每当到了这个时候，就会出现一些正义的战士，来维护这个世界的和平。不同的是，这次拯救地球的主角们不是人类，而是4只因为化学反映变异成为可以行走的神龟们，它们跟着老师学习日本忍术，并且成长为优秀的战士。这就是忍者神龟的世界，同时也是KONAMI根据动画原著所创作的游戏经典之





一。FC上和街机上的忍者神龟大火特火之后，KONAMI又在GB制作了全新的神龟游戏。游戏并没有按照FC版的来进行制作，而是从可以上

肖鹏，18，男，411100，湖南省湘潭市二中高三267班，兴趣：打游戏、动画（最爱钢炼）、看小西西
雪人：你自己都说出来了，那么俺想大家也知道世界上最贪婪的生物是什么了吧？



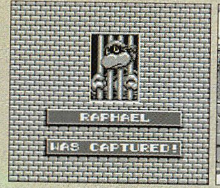


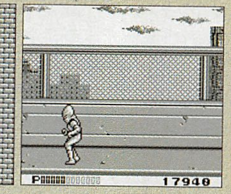
下移动的线形ACT游戏转变成为横向移动的ACT游戏，也许是这个游戏出现时间较早的关系，游戏中存在着很多的失望和感叹。当时在进行这款游戏的时候可是吓了一跳，如果那时要是有同人作品的话，我绝对会认为那根本就不是出自KONAMI的手笔。游戏的开场制作的倒是似模似样，可是进入游戏后，打击却是相当大，主角选择之后，就是正式出场，可是看到的却是一个面无表情，目光呆滞的忍者神龟。没有必杀技只有跳起B和站立B，最让人感到气愤的就是，4位主人公除了武器的攻击距离不一样之外剩下的竟然基本相同（此外速度也不同，叉子攻击速度最快，同时也是最好用的角色）。而且游戏中敌人过于单一，大多数的敌人只会往前冲，要不然就是简单的跳一下，也算给玩家们一个新鲜感，游戏的BOSS攻击在攻击方式上基本一样，从左走到右来回不停的走动攻击，攻击它们的方法就是站在能够攻击到它们的地方，不停的按拳即可轻松的结束战斗（当然这个屈死技并不是对每个BOSS都好用的，后面几关的BOSS，玩家们还是需要移动一下的）。

虽然游戏在角色和难度的设定上很不尽人意，但是在关卡的设定上还是相当不错的。游戏中同样也会穿插移动的关卡，比如驾驶滑板之类的关卡设计，而且每关结束之后，都会给出一些不同的迷你游戏，虽然这些迷你游戏的类型不一样，但是最终的目的却是相同的，那就是增加自己的HP。游戏一共给出4位主人公，但是玩家所使用的主人公并不能拥有多条生命，在游戏进行中失败的话，失败的角色就不能够使用了，所以玩家们就要小心的使用好用的角色，以免到时候重新开始游戏。

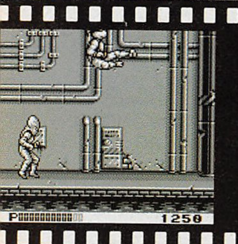


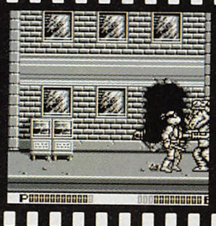
游戏在敌人的设定上有个非常有趣的地方，那就是“送血兵”的设定。玩家们在进行游戏的时候会看到一个敌兵手上拿着一个奇怪的箱子，初次进行游戏的时候，我想很多玩家都会认为那个小兵会在距离玩家一定步数的时候，扔出手中的箱子，此时玩家们将他消灭的话，一块披萨就会掉下来。其实那个敌兵是没有攻击力的（不过碰到还是会掉血），如果玩家们仔细看箱子上的图案就会发现上面是披萨的图示。披萨在游戏中随处可见，某些关卡在游戏开始的时候老师还会在一些特别的地方扔出一些披萨给主角（真是一个“体贴”的设定呢）。

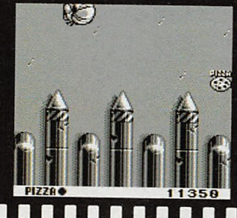




PS：GB上比较失败的神龟作品，游戏性很差，让人在进行游戏的时候提不起兴趣，不过游戏在过关后的迷你游戏设定上是比较优秀的。前一阵子一直在进行GBA上的忍者神龟2，游戏综合了细胞分裂的一些特点，并且加以强化，无论是在游戏性还是画面上都要强于前作。是一个值得一玩的作品，这里推荐一下（XX：跑题了吧？）嗯嗯！！回到这个游戏上，在进行这款游戏的时候，当玩家停住不动的时候，神龟会有一个向屏幕这边看的动作，每当看到这个动作我就忍不住想要笑出来，回过头来的神龟在GB版中真像一个河童啊。











劲作社区



VOL.5

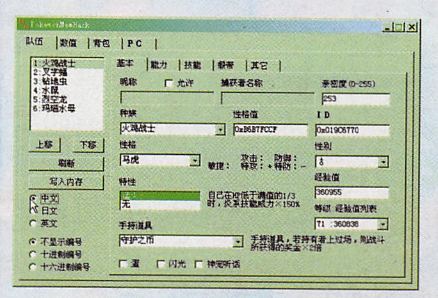
文/口袋妖怪网　责编/暗凌

绿宝石修改器使用教程

前几天到日本的拍卖网站上逛了逛，发现居然有不少人在卖绿宝石的存档（请注意是存档而不是游戏的卡带哦），而且价格不菲。虽说他们所售的存档非常强，但即使玩家完全不懂得修改的话，也能够通过现有的绿宝石修改器DIY自己的个性化存档，完全没有必要花这一笔冤枉钱。下面我们就来介绍绿宝石的这一修改利器吧！

绿宝石修改器由口袋妖怪网的Fuzzier开发，其1.0正式版的下载地址是：http://www.pokemon.name/down/lvbaosi/lvbaosi.exe。该修改器集合了以前PM修改器、火叶修改器的优点，并增加了许多新的功能，使诸多的修改项目在瞬间得以实现，而且各版本通用！可以说，只有你想不到的，没有不能改的……那么，具体如何使用呢？

下载完程序后首先进行安装，这个过程很简单，这里就不介绍了。接下来打开绿宝石游戏



并载入你的进度，然后打开修改程序PokemonMemHack.exe，点击“刷新”按钮便可以读入游戏的数据，并且可以根据个人的喜欢选择“中、日、英”三种语言（我想90%的人都会选择第一项吧）。

首先是“队伍”选项卡，在基本能力的修改中，先点击队伍中某只精灵的名字，便可以修改它的种族（就是种类，这下能轻易得到任何喜欢的神兽了）、性格、身上所佩戴的道具、亲密度、性别、经验值（最好别改得太多）、级别等项目，此外还能去掉该精灵的特性（改为无），以及修改昵称和ID（这里是16进制的数值，实际计算时可以用windows系统自带的计算器换算为10进制的数据）。最下方有3个复选框，其中“闪光”可以让你的精灵变成珍稀的闪光宠（闪烁的美丽龙，你见过吗），另外两个则是用来修正游戏中常遇到的问题：

1、蛋：许多人初学修改时常常出错，结果就是精灵变成既不能孵化，也不能扔掉的“坏蛋”，这个选项就是用来解除坏蛋的，清空选项框即可。

2、神兽听话：游戏一开始交换得到的神兽往往都不会听话（战斗中不愿意出招或者直接睡觉），选择这个选项后便可以解决这一问题。

修改完成后记得点击“写入内存”修改才能生效，并对游戏进行存档。（下同）

接下来的几个选项卡比较简单，“能力”可以修改精灵的个体值、努力值、魅力值（宝石

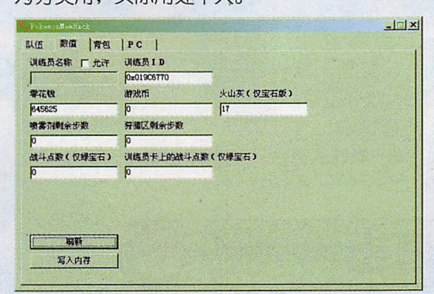
文章里有错字，我忍‘凑和着看吧’别人名字写错了，我忍，（反正不关我事）我的名字被写错了，忍不了啦！居然把“雪”登成“秀”（汗），那雪人GG不就成了秀人GG了？哈 哈 哈！

版选美的5项属性），直接点“最大”就可以一步到位了，这下联盟和选美都是第一名了！

“技能”则可以任意修改精灵学习的招式，而且不受属性和种族的限制，可以任意配招，也不会造成任何bug，大家可以放心地改，“PP”指现有的pp值，最大为255，“PP上限增幅”最大为60%，也就是吃下3颗升pp药的效果，别太贪心，否则会死机的。

“缎带”就是指精灵的徽章，绿宝石版在红/蓝宝石版原25个缎带的基础上增加了7个，一共可以得到32个！

最后是“其他”选项卡，这里可以修改精灵的捕捉地点、抓到时用的精灵球和等级、所属版本等，以及当前的属性值和特殊状态。此外，“病毒”复选框可以让该精灵中毒，对战后得到的经验值是平常的1.5倍，而“黑点”则是处于免疫状态。“纹身”是在精灵箱中对精灵所增加的标志，仅作为分类用，实际用处不大。

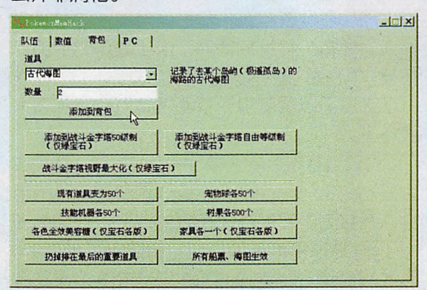


接下来是“数值”选项卡，这里可以修改和游戏相关的一些数值，例如携带的金钱、游戏币的数量、使用喷雾器和狩猎区的剩余步数，以及绿宝石版战斗边疆特有的点数等。





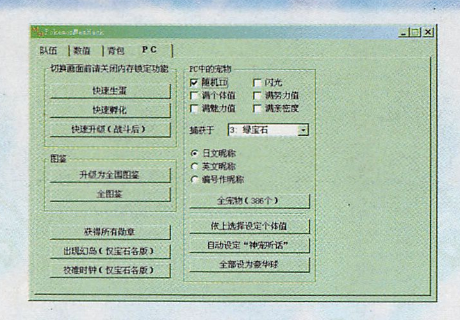
不过更实用的则是“背包”选项卡，这里可以随意增加游戏中的各种道具，包括正常途径得不到的特殊道具，例如“古代海图”（用来去梦幻岛）、各种船票等（当然要选择“所有船票、海图生效”才有用，否则也去不了），不过要注意如果特殊道具数量太多，那在游戏中将无法得到新的道具，导致游戏无法继续进行，这时候可以选择“扔掉排在最后的重要道具”将没用的道具去除。其余的诸如“宠物球50个”（自然包括大师球了）、“树果各500个”（包括43号神秘果）、“技能机器各50个”（包括HM和TM）、“各色全效美容糖”（只要吃下一个精灵的5项属性全满，选美冠军就不在话下了）、“家具各一个”等就不用我多说了，说需要知道的就是家具各一个时，在秘密基地摆放的数量还是有16个的限制，另外由于家具的容量大于家具的种类，所以看上去并非满格。



修改器的最后一个选项卡是PC中心电脑的资料。选择“全宠物（386个）”后计算机里面便能出现No.1～386的精灵各一个，等级都是0级的，方便于练宠；“随机ID”是让精灵的ID和主角ID各不相同，这在抽奖和出现幻岛时有用，但如果怕精灵不听话那还是不要选择；“满××值”也是提高精灵的各项基础能力，相信大家都会全选的，如果你想带着神兽去冒险，那

一定要选择“神兽听话”，否则在战斗中它们只会睡觉就惨了。

最后说说“升级全国图鉴”，如果你在通关前带着宝石版202以外的精灵去冒险，那一定要选择这项，否则精灵不能升级，其余的都比较直观，大家就自己研究吧，看了本文介绍的修改器，大家是不是想说“哎，看来又要重新玩一遍绿宝石了！”（啊，谁扔西红柿……）



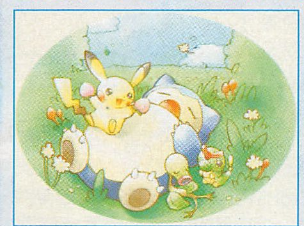


口袋战术



各系PM推荐（1）

正常系：卡比、画画狗、大猩猩



以诅咒卡比为代表的正常系十分的强大，单诅咒奶牛就能对所有的对手造成巨大的威胁，何况卡比？诅咒+报恩+影子球+睡觉是卡比的经典配招，除了格斗系的PM外（赫拉克罗斯、火鸡、怪力），没什么PM能威胁到它的生存，可惜已经成了禁兽。接着就是腹鼓的卡比了，在辅助的PM面前，甚至在特攻的PM面前，它都可以随心所欲的腹鼓，然后就是睡一觉后开始秒人。还有一种配招是基于卡比的耐力上的，替身+气合拳+影子球+睡觉，速度慢的它在挨一下之后可以放替身，接着就是气合拳的强大破坏了。

画画狗基本上能够学习所有的招数，能完成生根+接力、蘑菇孢子+门牙+地球摔等等的组合，在接力中起着至关重要的地位。蘑菇孢子+门牙+地球摔能够很好地打击防御系的PM，忍耐+蘑菇孢子+莽撞+神速/追击带速度果则能非常好地打击攻击手，最好事先撒棱。

大猩猩是正常系里的攻击天王，无与伦比的破坏力令人望而生畏，就是盾牌也不一定挡得住它的攻击，一般是报恩+地震+影子球+气合拳的组合，也有用专爱+破坏光的。2VS2中交换了特性后更是可怕！

格斗系：怪力 火鸡 赫拉克罗斯 瑜迦猴

格斗系以强大的普攻为基础，配合大威力的招数是大多数人的主力。其中崩岩+地震+十字突+影子球的怪力是其中的代表。赫拉克罗斯更是拥有普攻威力最大的百万角突，加上忍耐，起死回生，速度果后不堪设想，或者接力攻击后直接秒人，可惜它的剑舞被禁，要不然……

火鸡是其中的后起之秀，剑舞，崩岩，地震，升天破都会，还有它强大的特攻，配合特性加上天气使用火焰放射/燃烧殆尽，是所有人都惧怕的招数。可惜耐力欠佳，要好好保重啊！



瑜迦猴，特性使它拥有和大猩猩一样强大的普攻，还会野性上升、冥想、接力，攻守皆可，推荐替身+气合拳+影球的组合。（未完待续）



口袋博士



Q 请问火/叶中的鬼怪洞穴有什么秩序（怎么只发现超音蝠）？请问绿宝石选哪个主角最好？ **上海市 曹佳华**

必须按一定的顺序，注意每次都要回到楼梯出口再进入才行，一共可以得到4个道具分别为气物、潮物、元气块和奇异甜食，走的顺序为：

我强烈抗议，明明我半个月的梦里都告诉我，我中了SP，可我在新一期〈PG〉上确没有发现我名字，肯定是雪人妒嫉我帅而把我名字擦掉的。
陈龙，17，男，226001，江苏省南通市虹桥新村106室206幢，兴趣：玩GBA（SP）、街机、CS、星际、足球

第1个道具：右－下，第2个道具：右－上－下－上，第3个道具：右－上－下－下－右－右，第4个道具：右－上－下－下－右－左－下－左，第5个道具：右－上－下－下－右－左－下－右－上，之后会遇到一个女孩，和她打，然后送你回岛，再次入岛进入最深处，就能拿到西库头巾，是普系技能威力×1.1的装备品。

草蜥蜴速度快，适合速攻或干扰；火鸡两攻高、打击面广；水狗耐久好，强化后的猛攻十分犀利。这些完全看个人的喜好来选择了。

Q 请问口袋妖怪水晶中文版龙系会馆，怎么走？　某读者

上到道馆2楼，用怪力术将那些大石头推到地上的洞里，让它掉下1楼，这样就能走过1楼的岩浆了。

Q 绿宝石可不可以与红/蓝宝石和火红/叶绿联机？　广东省 陈凯峰

可以联机，不过与火叶联机时需要一定条件:绿宝石通关并升级386图鉴，火叶通关并完成寻找宝石任务。

Q 请问绿宝石中，种子种入几天才能长成树？我已浇了N次水了，而且还是日文版。　浙江省 叶舸

首先请确认你游戏中的时间会不会动（就是主角家的时钟会不会走），如果时间不动的话，那种子是永远也不会长成树的……如果时间可以动，那只需耐心等待，根据种子种类不同需要12-96小时不等的时间才能长成。

Q 宝石版“口袋”中如何集齐浅水盐与浅水换取空壳？空壳有何作用？叶绿中7岛遗迹，5岛石像与5岛的空无一物的洞穴中各有何玄机？　辽宁省 邹帅

在125水道上的洞窟，每天9:00am-3:00pm和9:00pm-3:00am会涨潮，这时能在洞里找到4个浅水贝；每天3:00pm-9:00pm、3:00am-9:00am会退潮，这时能在洞里找到4个浅水盐，将4个浅水贝和4个浅水盐交给洞口的老伯，就能换取到空贝。装备了空贝的精灵在对对方造成伤害时，可以回复等于伤害的1/8的HP。

火叶的7岛遗迹中可以抓到No.201安农，一共28种形态；5岛石像处可以得到钢铁大衣（钢系技能威力×1.1，飞天螳螂或大岩蛇携带后通讯可以进化），主角身上携带汽水调查石像的话，旁边的男子会赠送技能42；5岛的不归洞中则可以得到一些道具。

Q 口袋妖怪梦幻在各作中能否都用金手指调出SMS2可以吗?能否出一套口袋对战卡版啊?一期送几张也不错嘛！　天津市 陈绍清

火叶中无法调出，红蓝宝石中可以，绿宝石中可以在梦幻岛遇到它。对战卡在各地学校旁的杂货店都有卖，只不过不是正版的……

Q 蓝宝石中三个隐藏机器人在哪里？废弃船1、2、4、6钥匙在哪？看看洞最上层怎么走？阿田布出来后的131地方潜水能看到点点,浮上去时有什么用？蓝宝石中131号有烈空座吗?有几个地方不会，为什么？　浙江省 单劼

三圣柱的遇见方法以前介绍过了，主要就是在134水道一个被海流包围的区域潜水，到达洞内尽头，朝左或右一步，对着符号墙壁使用挖洞（技能28）进入，让No.179处在队首，No.100处在队尾，再调查最前方的符号。三圣柱所在的遗迹就会打开，然后分别到沙漠南方洞穴捕捉193，105号水道左边捕捉194，120号道路西南方向捕捉195。

废弃船的钥匙出现在地面上的闪光点上，是隐藏道具，可以借助寻宝器找出。

三种宝石版中的裂空龙都是出现在天空之柱顶层的，需要在通关或者完成事件后（绿宝石版）捕捉。

Q 问一个问题，我的绿宝石（D卡）为何打败四天王后，记录消失，玩了两遍都如此，无法去战斗国界。　北京市 张国扬

目前市面上的D卡多数都是在通关后无法正常记录的，这是D商的制造技术问题了，使用记忆棒也无法弥补。解决的方法就是:1、购买正版；2、等待下一版本的D版；3、玩打过补丁的rom。

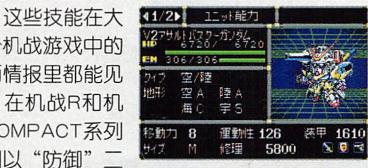
Q 请问口袋妖怪火红版中如何抓凤凰，路基亚，不知如何拿梦幻船票？如何去8、9岛？　广东省 曾沛伟

两只神鸟都需要到8岛捕捉，去8岛需要有任天堂赠送的船票（或者用船票金手指并激发事件），也可以使用空间转移的金手指(02031CF0:0002）。

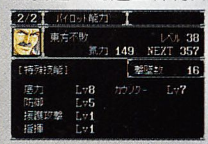
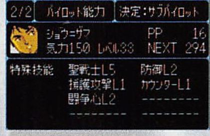


大家在玩机战时，一定为机战中机师的各种特殊技能而着迷吧！本次机战天空就为大家来详细解说机战中出现的各种“机师特殊技能”。不费话了，直接切入正题：首先是说明防御之特殊技能。

防御之特殊技能主要指的是能在机体情报中见到的剑、盾、枪（在机战R之前只能在机体情报中见到剑和盾，在R之后又多了枪），它们分别对应机师的盾防御、切返和击落技能。



这些技能在大部分机战游戏中的机师情报里都能见到，在机战R和机战COMPACT系列中则以“防御”二字来概括切返和盾防御技能。（下图左为机战R右为机战COMPACT3，图中的机师情报中都没有切返和盾防御，都是以防御来概括）。下面就逐一对这三种特殊技能来进行讲解。

シールド防御（机战A中不显示此项技能，因为只要机体有盾就一定会发动此项技能）

效果：持有这项技能的机师，只要机体持有盾（机体状态栏上以一面盾显示）就有一定几率使敌人对自己的攻击伤害减半。

盾防御，与切返一样都是自第四次机战就开始有的机师技能。机战A中“眼镜厂”将盾防御系统做了翻天覆地的变化：加入了盾的HP（SH）使得有盾的机体在受到攻击时先扣SH，待SH扣光后才会伤及HP。它进一步地拉大了真实系和超级系的差距，使得基本上全部装备盾的真实系的总“血量”（机体的HP+SH）与大部分没有装备盾的超级系相当，甚至还有些超过了超级系。原本“旧机战”就是真实系强于超级系，这么做只会使得游戏越发不平衡。所幸我们看到在机战R中又改回了原来的设定，唯一的变化就是在机战R以及其后的机战作品中，只要在敌人攻击时你选择了防御并且敌人命中，那么带盾的机体就一定会举起盾来防御。在游戏中的表现可以归结为“保命技能”。画面上的表现就是举盾防御。另外，区别于其他机体用的“物质”盾F91和V GUNDAM系的机体用的都是光子盾，不过这也只是在画面中表现了一下，并没有给他们在功用上与其他机体的实际区别。（见下一组图）




还有一个有趣的现象发生在机战A，下一组图中明明沙漠GUNDAM的盾已经损坏（左图），但是当要用到盾上附带的武器时盾会自动复原。（右图）




切り払い效果：持有这项技能的机师，只要机体上有“格斗”武器装备（机体状态栏上以一把剑表示），就能以一定几率将敌人的飞弹系武器切落，或架挡住敌人的格斗攻击。

这项技能是机战史上的一项极为重要的“保命技能”。因为它有两种效果，一就是切……能使敌方发射过来的飞弹系武器无效化，另一个为架……可以阻挡敌人近身战的意图。关于飞弹系武器存在着一个理解上的误区，这里要详细解释一下。首先，它不是实弹系，因为子弹也是实弹系武器，举个例子如：GUNDAM的标准配置——巴尔干炮就是实弹，你能将这种连续而又快速发射的子弹切下来吗？其次，浮游

炮等制导兵器也属于飞弹系武器的范畴同样也能被切下来，用浮游炮打持有这种技能的敌人（多为BOSS）时可要小心哦！至于近身战也不等同于射程1的武器，魔神Z的招牌武器胸部火焰就是射程1的武器，它怎么看都不是近身战用的，而是属于超必杀的范畴。而GOD GUNDAM必用的格斗（武器名）肯定属于近身战用，但是它确有1—2的射程。

机战COMPACT系列

切り Bい：发动几率一概为技能LV/16。

シールド防御：发动几率一概为技能LV/16。

机战A

切り Bい：发动几率一概为技能LV/16。

シールド防御：机体持有盾就100%发动，直到盾的SH耗光。

机战R

	自然人	NT、NT（X）	强化人间、人工NT、カテゴリ–F
切り払 Bい	防御LV/14	防御LV/16	防御LV/18
シールド防御	防御LV/12	防御LV/16	防御LV/18
击ち落とし	无法发动	NT、NT（X）LV/16	强化人间、人工NT、カテゴリ–FLV/18

切返的效果上面已经谈过了，接下来看看游戏中的画面表现吧！最早见到这一技能是在第四次机战中，记得有这么一个笑话，那就是敌人明明拿着扫把（其实是一把扫把状的能量斧）冲过来，怎么到面前就扫把变剑被架挡开了呢？不过随着“技术”的进步这种情况倒是被杜绝了，现在只有敌人是拿着剑冲过来时画面上才会显示用剑架档（左图），其余就算是用身体撞过来也一概直接切开（右图，画面上只显示一条切的“刀光”）。





击ち落とし效果：持有这项技能的机师，只要机体上有“射击”武器装备（机体状态栏上以一把枪显示），就能以一定几率将敌的飞弹系武器击落。

老实说这项技能就是切返的简化版，之所以“眼镜厂”会加入这项技能估计也是为了讨好动画迷们。效果上没什么好说的，画面上还分为用NT专用武器——浮游炮（左图）和不使用NT专用武器（右图）两种表现手法。此外在机战R中这项技能是与NEWTYPE技能绑扎在一起的，也就是说机战R中必须要持有NT、NT(X)、人工NT和强化人间以及敌方专有的类别F才能发动这项技能。而到了机战D中终于成了“大众”共有的技能。





三种技能在不同作品的发动几率：

机战D

这三项技能发动的计算公式如下：

我方的计算公式：（受到攻击的己方的技量值－攻击的敌人的技量值）/2+发动率补正＝发动的几率（%）

敌方的计算公式：（受到攻击的敌方的技量值）/4+发动率补正＝发动的几率（%）

发动率补正见下表：

	自然人	ニュータイプ(NT)	强化人间	超能力
切り払 Bい	+5	+5	+3	+10
シールド防御	+10	0	0	+5
击ち落とし	0	+10	+8	0

从上面的公式和表中可以清晰的看出技量值越高越容易发动，虽然敌方是技量值/4，但是因为其无视己方技量值因此反而更容易发动这三大机师技能。ニュータイプ(NT)、强化人间很喜欢击落但往往很卤莽很少会提盾防御，自然人提倡“保命要紧”的思想，提盾是家常便饭的事，超能力则更“好”挥剑乱砍。最后要说一点上述三大机师技能最大的发动几率也只有1/2。（只针对机战D）

From GUNDAM的机师技能

ニュータイプ&ニュータイプ（GUNDAM X）

效果：随着技能LV的上升，机师的命中率、回避率和ニュータイプ专用武器的射程增加，同时也是ニュータイプ专用武器（主要是赛可缪兵器和闪光系统兵器）使用的必要条件。前者对应的是以UC纪元的GUNDAM也就是我们常说的正统GUNDAM，后者对应《GUNDAM X》系列。ニュータイプ=NEWTYPE（NT），GUNDAM FANS恐怕无人不知、无人不晓吧！谈到NEWTYPE我们总能先想到的就是其变态到几乎是不可能的能力，小到看似在不可能闪过、不可能挡下的攻击下奇迹般的“无伤”；大到居然

搞起来了精神控制（Z GUNDAM的卡缪将西洛克“定”住，西洛克甚至将卡缪的“心”带走）。而且还存在能将一颗坠落到地球的小行星（阿克西斯）推走的“灵异现象”。

抛开这些表面现象我们何不来深究一下，究竟什么是NEWTYPE呢?关于这一点主要有五种观点：

第一种观点是NEWTYPE是战争工具，持有这种观点的主要是地球上的各位军界首脑、野心家和战争狂们，对于他们而言看中只有NEWTYPE那变态的能力，而对于NEWTYPE本身他们持着“只不过是用完可弃的工具”的思想，一旦NEWTYPE没有了利用价值他们就会毫无顾忌的像丢掉一枚棋子那样随意的抛弃NEWTYPE。他们的本质就是将NEWTYP等同于战争工具。

第二种观点认为NEWTYPE是人类的革新、是人类进化的标志，持有这种观点的人比持有上一种观点的人更为可恶，因为他们利用的并不再是NEWTYPE的个人能力而是NEWTYPE这个“名词”。表面上虽然将NEWTYPE神圣化并加以大力宣扬，但实际上他们总是为了某种利益、某种政治目的，甚至有时侯还动不动就以此为由来煽动或者挑起战争。这类人一看就知道主要是寄生在宇宙殖民地的殖民地领袖、要员们，当然他们也可以被称为“宇宙的垃圾”。

第三种观点是NEWTYPE是人类进入宇宙后所产生的一种心灵感应技能、一种交流的技能。早期GUNDAM作品所要表现的就是这种观点。你可真的不要以为富野在玩“意识流”，他不过是通过拉拉、凤等人死时与阿姆罗和卡缪的精神共鸣来更好的表现这一点。在初代《GUNDAM》小说版中甚至还有阿姆罗被干掉时与现场的每一个人产生心灵共鸣告知“基连阴谋”的情节，《GUNDAM X》中也有类似情节，还记得卡罗德第一次扣动GX卫星加农炮的板机干掉MS猎人群时，蒂珐被冤死的鬼魂缠着产生巨大的精神波动的场面吗?加米鲁在第七次宇宙大战时扣响打向殖民卫星的第一炮时也产生了类似的情况。而当他与兰斯洛交战时候更是在与兰斯洛产生共鸣同时，也感受到了因殖民卫星坠落而产生了无数的怨魂，不堪重负他与兰斯洛双双失去了NEWTYPE的能力。不过这种能力最后发展成了与“小行星”沟通进而推走了“小行星”也太匪夷所思了吧!

第四种观点认为NEWTYPE只是一种特殊技能，如古代的先知、近代的预言家等都是NEWTYPE只不过是叫法不同，这就很好的解释了为什么不是人人都是NEWTYPE。在下是比较推崇这种观点的，因为它将NEWTYPE请下了神坛……比较科学的阐述NEWTYPE这一现象。持有这种观点只有一个人那就是DOME——初代的NEWTYPE（在下觉得此极有可能就是阿姆罗）。在《GUNDAM X》的最后一集中经过他的阐述，会场的所有人都明白到了这一点。我们还欣慰的看到当时唯一的NEWTYPE蒂珐自愿的放弃了NEWTYPE能力，而以一个自然人的身份继续生活下去。有时侯失去比拥有更为重要，与其痛苦的拥有还不如华丽地失去。

“你能一天走12公里的路吗?这对于我们这些在宇宙中成长的人而言，这是难以置信的能力。但这并非是进化而来的……而是人类一直都拥有着的技能……是因为环境而培养出来的技能。所以触觉灵敏、先知先觉也是人类适应了宇宙中的环境而培养出来的。其实我们并没有改变我们依旧是人类……我想用我的双手……去完成一切‘人’所应该完成的事!……我要以人类的身份去完成它……” 这就是GUNDAM CROSS BONE X中主人公NEWTYPE杜比安写给NEWTYPE莎莲顿的信的节选。从信中我们可以清晰的看出第五种观点就是NEWTYPE是由所处的宇宙环境栽陪出来的“环境造人”说……这其实也是生物进化论的观点……是关于NEWTYPE观点中在下最为同意的观点，同时这也是比较清晰的……从海中爬到陆地上生活的生物自然适应了陆地的环境而成为了所谓的“新物种”作为代价他们也会失去了在海中生活必需的“腮”……习惯于使用工具的人类自然也不会像狮子、老虎那样为了捕食而存有长长的尖牙……同样处于宇宙这种真空的环境的人们为了应对随时可能出现的危险而触觉变得灵敏……作为交换他们失去了在地球居住的人所具备的“耐力”……不过这种观点仍有缺点，那就是他无法解释为什么不是每一个在宇宙生活的人都是NEWTYPE。

看了这么多关于NEWTYPE的较为枯燥理论和解释想必大家早已腻了，那我们不妨来看一下NEWTYPE在游戏中的表现吧!首先GUNDAM是属于真实系的，本身就有绝高的命中率和回避率，加上NEWTYPE技能的辅助……结果自然是不敢想象……此外，NEWTYPE还是操纵在宇宙中全方位宽领域的打击类赛可缪兵器和闪光系统兵器的先决条件。而且在NEWTYPE等级很高的时候更能增加其射程。于是又多出了用此类兵器在敌人射程不及的远距离玩死敌人的战术。还有个在下未经证实的传说，说是

最近玩了许多角色有二段跳和浮空能力的游戏，所以天天就想练习这两种能力，但总是只跳一下就会掉下来。难道跳的方法有问题？特此向飞月请教，你怎么能让雪人在空中停留这么久，一拳恐怕是不够的吧?

NEWTYPE（X）增加的技能不及原来的NEWTYPE。在下个人认为这是误传……有《GUNDAM X》登场的两部机战作品机战@外传和机战R在下都玩过，而且由于个人喜好《GUNDAM X》中人物还是打主力的……但就硬是没有觉得他们的技能加成较弱啊！

另外NEWTYPE在战斗画面中常表现为额头“一闪”……不过NEWTYPE（X）是不会闪的。（见下面两幅图）




强化人间&人工ニュータイプ

效果：随着技能LV的上升，机师的命中率、回避率和ニュータイプ专用武器的射程增加，同时也是ニュータイプ专用武器（主要是赛可缪兵器和闪光系统兵器）使用的必要条件。

可以说这基本上是由持有NEWTYPE第一类观点：NEWTYPE是战争工具的人制造出来的具备NEWTYPE能力的“兵器”。（当然既持有NEWTYPE第一类观点又持有第二类观点的人也必定会去制造，一年战争时期吉恩军的基连总帅就是这种人）两者的对应关系也与前面相同。天生的NEWTYPE实在是太少了，远远无法满足战争狂和野心家的日益增长的需要，于是需求造就了供给……被强行灌输了NEWTYPE技能的自然人被投入到战争中……（在机战中强化人往往是作为敌人登场的）

追溯强化人间的历史我们不难发现其贯穿于GUNDAM始终。无论是从最初最早的强化人ZERO到最新的GUNDAM SEED中（如：地球方的3小强），基本都能见到强化人的身影。强化人的共同特征之一就是身心极为不稳定，他们中的一些甚至要以吃药来加以控制。（例子还是SEED中地球方的3小强，但是新出的GUNDAM SEED DESTINY中的三小强由药物控制改为“睡觉”——当真是科学进步了）。另一个共同特征就是他们总是作为“兵器”而存在，因此他们中的绝大多数在被改造前就被抹刷了记忆(这样的例子实在太多，当然也有极少数是主动要求强化，如：ZZ GUNDAM中的马士文和GUNDAM V中的卡缇基娜等)。此外在GUNDAM的作品中强化人总是伴有不幸的命运并且最终死于非命。最为著名的凤等人的例子就不举了，光看最新SEED中的三小强哪一个不是死于非命，估计新出的SEED DESTINY中的三小强的命运也好不到哪里去。也正因为原作中命运如此，机战游戏中往往将强化人间设计成可以说得并为他设计出一个相对较好的结局。（机战D中连GUNDAM迷们极为不齿的卡缇基娜也可以说得了！）

在游戏中的表现强化人间与NEWTYPE一样出色（本身就是强化出NEWTYPE的力量吗？）。不过在战斗画面，强化人间本身就很少“露脸”哪能谈上有没有像NEWTYPE那样的“一闪”。还有就是听说“强化人间”和“人工NEWTYPE”附加的技能要比“NEWTYPE”小上很多……但这也是未经证实。

カテゴリ一F

效果：随着技能LV的上升机师的命中率和回避率上升，但是就是无法使用ニュータイプ专用武器(主要是赛可缪兵器和闪光系统兵器)。

カテゴリ一F也就是类别F，出自《GUNDAM X》。为佛罗斯特兄弟独有。这种技能简单的说就是这两兄弟间的心灵感应……有点类似于早期的GUNDAM对于NEWTYPE的“定义”（第三种观点），不过这种技能自始至终都无法操纵NEWTYPE专用武器，类别F也是由此而来的。当然这也正是这两兄弟憎恨NEWTYPE并煽动爆发第八次宇宙大战的真正原因。



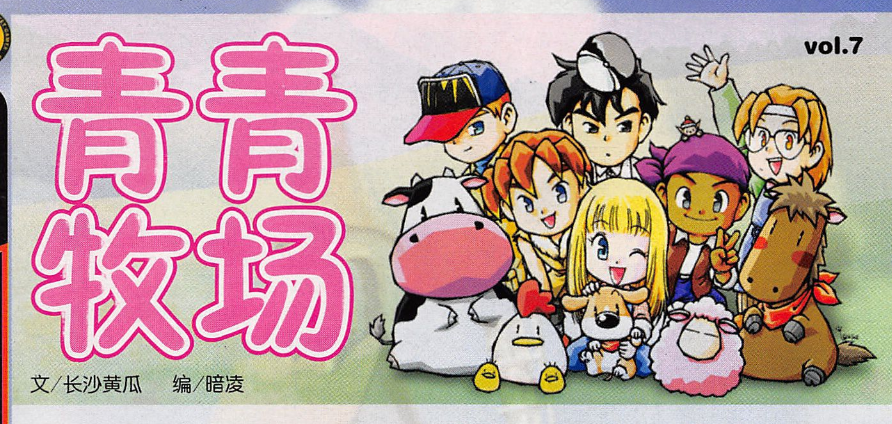
在游戏中的表现，一来这两兄弟隶属于敌人并无法“说得”，拥有这种加命中、回避的技能当然是非常的讨厌。哦！这两兄弟也是没有“一闪”的，不信见上图那是两兄弟发动合体技的画面。

明镜止水&スーパーモード（SUPER MODE）

效果：气力120以上时发动。格斗、射击、回避、命中、防御、技量都加10。特定机体追加武器使用可能。（机战A中还追加机体的运动性、限界加10、装甲加100，除空以外的地形适应性全为A）

スーパーモード叫超级模式，它与明镜止水都无需多加说明，看过《G GUNDAM》的人都已经见识过了。明镜止水一词据说最早来源于汉语，意思大意就是将身心调整到最为平静的状态下以发挥最大的力量。这与太极拳在看似不经意的一击中蕴涵极大的力量颇为相似。但是在《G GUNDAM》中整个人变成黄金人也太夸张了吧！最伟大的炼金术师恐怕也不可能将整个人都炼成金吧！这是人体炼成……炼金术的禁忌。

游戏中的表现，你说全能力都加10能不强吗？更何况有威力强大的追加武器。有人如此评价到：使用前的呆子，使用后的疯子。在战斗画面上的表现就是变成黄金人，这里有一个怪现象是东方不败在状态栏中并没有显示出其有明镜止水或是超级模式的机师技能，但是发石破天惊拳时一样还是黄金人（笑！）



青青牧场

vol.7

文/长沙黄瓜　编/暗凌

牧场百科——人际篇

大家好，我们又见面了。不知大家跟村民们的关系怎么样了，如果他们还是不欢迎你这位新牧场主的话，那你可要加油了。这期我们要更深入地分析人际关系的微妙变化，让大家更好的了解牧场这个大家庭。上期介绍了村民们喜好的礼物，除了送礼物能够增加友好度以外，在村子里的行为举止动作也是需要注意的，不然减了友好度都不知道怎么回事。下面我们就来看看哪些行为需要注意吧：

1、把狗抱给除村长、里克外的村民看，每次友好度+1；给村长和里克看，每次友好度-3；给小精灵或帕布利看大狗，每次友好度-3。



2、用黄金资材，每天早上会被村民唾骂，所有村民友好度-10，注意是每天哦！

3、在镇上、山上、水中乱扔东西(如杂草、小石头)，所有村民友好度-1，MM爱情度-200。

4、在村民家中扔垃圾，家庭所有成员友好度-5，MM爱情度-500。

以上几条相信大家都犯过吧，现在知道了就要更加注意自己的行为举止了，不然辛苦搞好的人际关系在你不经意之间就全部白费了。如果你真是不小心按错了，把垃圾扔到了地上，那你赶快去教堂忏悔，如果情节不严重村民们会原谅你的，想要扔东西而不减少友好度的方法那就是：



1、扔在自家的牧场里。

2、扔在广场的垃圾桶里。

3、扔在矿场里。

4、在查看背包，冰箱或杂物箱的时候，选择需要扔掉的东西，然后按START键，选择“是”。这种方法在任何地方扔掉是不会减少友好度的。

每个村民开始的友好度在50-90之间，在这之间与村民们对话只会简单的做自我介绍，对话内容没有改变。当友好度达到100-199之间时，村民的对话会改变，而且会教主角一种料理的方法。想收集全部的料理，不跟村民搞好关系是不行的。当友好度达到200-255时，对话再次发生改变，而且以前在他们家里不能上去的2楼现在也大方的让你参观了，虽然说里面没有什么特殊的东西，也没有什么特殊的事件发生，但是这代表着他们已经把你作为最好的朋友在看待，怎么能不欣慰呢?

送礼建议是逐个击破，先锁定你需要提高友好度的村民。然后可以种植或采集他（她）最喜欢的东西。也不用一天送很多给他（她），因为这样会浪费资源，而且效果也不会很好，建议每天都送一次是最好不过的了。我这里举个很简单的例子，比如里克最喜欢的东西里就有蜂蜜，可以在去镇子的时候，顺便带一瓶蜂蜜给他，而蜂蜜也是每天都可以采集的。

到后期手上资金充裕的时候，就可以向多个

多谢《PG》让我认识了现在的GF，在偶买16期《PG》时，有个MM走进来也要一本，不过BOSS说：“最后一本给他买走了。”我见她漂亮，让给她，经过多次联络，成了一对。

人发起进攻了，这里就不再举例了。送礼还有一个关键，就是一定要掌握每个村民的行动时间以及地点，这样才能事半功倍。下面我们就来看看村民们的行动路线吧！

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">莉莉雅</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>工作日</td><td colspan="18">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期日</td><td colspan="7"></td><td colspan="4">自己家里</td><td colspan="7">医院　自己家里</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">里克</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>每日</td><td colspan="2" rowspan="4">喂鸡</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">自己家里</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">自己家里</td><td colspan="3" rowspan="4">酒吧</td><td rowspan="4"></td></tr>
<tr><td>雨雪日</td><td colspan="12">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期二以外</td><td colspan="3">长椅处</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">喂鸡</td><td colspan="3" rowspan="2">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期二</td><td colspan="3">广场右下角</td><td colspan="3">自己家里</td><td colspan="3">锻造屋</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">穆奇</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>每日</td><td colspan="3" rowspan="4">自家门前</td><td colspan="15"></td></tr>
<tr><td>工作日</td><td colspan="15">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期一</td><td colspan="5">村长家中</td><td colspan="3">温泉</td><td colspan="7">自己家里</td></tr>
<tr><td>雨雪日</td><td colspan="5"></td><td colspan="10">自己家里</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">梅</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>每日</td><td rowspan="5"></td><td colspan="4" rowspan="5">自家小空地</td><td colspan="3" rowspan="5">自己家里</td><td colspan="3"></td><td colspan="7" rowspan="5">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期一、三外</td><td colspan="3">教堂前</td></tr>
<tr><td>星期一</td><td colspan="3">自家小空地</td></tr>
<tr><td>星期三</td><td colspan="3">温泉</td></tr>
<tr><td>雨雪日</td><td colspan="3">自己家里</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">赛巴拉</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>每日</td><td colspan="14"></td><td colspan="3" rowspan="2">酒吧</td><td rowspan="2">家</td></tr>
<tr><td>工作日</td><td colspan="4"></td><td colspan="10">锻造屋</td></tr>
<tr><td>星期四</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">山顶</td><td colspan="3">锻造屋</td><td colspan="3">道具屋</td><td colspan="7">锻造屋</td></tr>
<tr><td>雨雪日</td><td colspan="13">造屋</td><td></td><td colspan="3">酒吧</td><td>家</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="18">玛娜</td></tr>
<tr><td colspan="6">AM</td><td colspan="12">PM</td></tr>
<tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr>
<tr><td>每日</td><td colspan="7">自己家里</td><td colspan="4"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>开店日</td><td colspan="5" rowspan="3">自己家里</td><td colspan="2"></td><td colspan="4">广场右上角</td><td colspan="7">自己家里</td></tr>
<tr><td>星期六</td><td colspan="3">巴基尔的家</td><td colspan="3">酒吧</td><td colspan="3">教堂</td><td colspan="4">自己家里</td></tr>
<tr><td>雨雪日</td><td colspan="2"></td><td colspan="4">道具屋</td><td colspan="7">自己家里</td></tr>
</table>

黄达超，17，男，529145，广东省江门市新会区古井镇奇乐管理共，兴趣：GBA，研究老任的一切游戏、COOK　PG
雪人：为什么俺就没有这种经历啊，这个世界是不真实的啊！

格雷	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
锻造屋开店		锻造屋							酒吧2楼（认识玛丽前）									
星期四				山顶		锻造屋												
星期一外									图书馆(认识玛丽后)			酒吧2楼						
星期一									酒吧2楼									

笛克	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
开店日	自己家里							储藏室			果园		家		酒吧			
星期六	自己家里							酒吧				教堂			自己家里			

巴基尔	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日															酒吧			家
星期一		山脚				自己家里									酒吧			家
星期一外	自己家里														酒吧			家
雨雪日	自己家里														酒吧			家

安娜	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日												自己家里						
星期一		山脚				自己家里			道具屋			自己家里						
星期一外	自己家里							广场右上角				自己家里						
雨雪日	自己家里																	

托马斯	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
星期六、日						艾莲家			广场广告栏			自己家里						
星期六、日外	自己家里																	
星期六			ザつか屋															
雨雪日									酒吧									

哈里斯	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	尤尔德牧场					木工家			酒吧			村长家			村长家门前			

艾莲	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
每日	自己家里																	

——未完待续

希望《掌机迷》有什么重大的事件或者出增刊，特别刊或刊时，要在《掌机迷》中显眼的地方提示，请不要只登在电软上，而不登在《掌机迷》中。

牧场百问

——请问为何买不到草莓种子？

草莓等种子需要同季节其他作物出货达到100，这时候就会收到一封来信说道具店有草莓种子卖了，不管来不来信都可以买，再去商店就可以买到你想要的草莓种子了。

——我和医院的MM友好度已经到了大红心了，而且房子已经改建2次，还买了大床，但是当我拿着青色羽毛去求婚的时候为什么还是不行？

那是因为你还没有完成全部的爱情事件，爱情事件每个MM有四个。必须一个一个触发以后才能够拿青色羽毛求婚。具体事件发生如下（其他人物的事件以后介绍）：

时间：一、三以外　AM9：00-PM7：00
地点：矿石镇医院

时间：四、六、日 AM9：00-PM7：00
地点：矿石镇医院

时间：三 AM9：00-PM1：00
地点：艾莲的家

时间：三 AM9：00-PM6：00
地点：矿石镇的海滨

——料理有没有“面粉”，怎样得到？

料理中是有面粉的，在中文版本中不叫做面粉而是翻译成小麦粉了。得到的方法当然也是最简单的了，只要拿钱直接去道具店左边的桌子上就可以买到了。

——“青青牧场”中提到的鸡蛋有S型M型L型G型P型和X型，请问P和X型是什么东东，怎样得到？

你一定是没有注意攻略上的动物产物尺寸增长法表吧，上面详细的写出了出现条件。这里还是为你解答一下吧，P型鸡蛋的出现条件是需要鸡8心以上而且获得了斗鸡的冠军，然后在野外放牧达到600小时以上才会产出P型鸡蛋的。X型鸡蛋是需要已经达到可以产P型鸡蛋后1/255的几率变异为X型鸡蛋的。

——女孩版怎么样才能提高牧场的评价度？

细心的朋友会发现MM版的“各种统计”（家计本旁边）比GG版的多出了一个叫牧场度的页面。其实这是一个评价系统，也是MM版比GG版进步之处。这个评价系统相当全面，对玩家的牧场经营的各个方面都分别给予了评价，玩家的经营情况一目了然。呵呵，从此大家就可以拿着自己的“成绩单”互相比较了。那么，下面就介绍一下牧场度，好让玩家取得好成绩。

一、出荷度：上限是1000Girl，每出荷一样物品，出荷度都会增加5Girl，等所有能出货的都出货了，增加10Girl。

二、钓鱼度：上限是1000Girl，鱼王每钓一条增加10Girl，每钓到一个种类的鱼（只限第一次钓到，不累计）增加5Girl，全部都钓过以后增加10Girl，每钓到100匹会增加1Girl。

三、动物度：上限是1000Girl，狗和马训练度和爱情度达到最高时，增加50Girl。牛羊鸡当爱情度达到最高时增加25Girl，海祭狗获胜以及赛马获胜、牛羊鸡得冠军都会增加10Girl。

四、住人度：就是和镇上的人的关系指标了，上限仍是1000Girl。小矮人心数达最高时可增加95Girl，其他普通镇上的人友好度最高时增加20Girl。和众牧场里的男生（不包括河童、中国商人和美食家）的心的颜色每发生一次变化增加100Girl。

五、料理度：上限是1000Girl，每做出一种料理（只限第一次）增加1Girl，每做成一次料理（可累计）增加5Girl，从村民处每学得一种料理增加10Girl，料理祭获胜增加10Girl。

六、增筑度：上限是1000Girl，每买一种家具增加30Girl（力之果实不算），增筑自宅（共两次）各增加50Girl，改建窗、狗屋、信箱不增加增筑度。

七、道具度：上限是1000Girl，冰箱、置物棚、道具箱每放进一种东西增加1Girl。工具达到最高等级，增加130Girl，买入新背包（两次）各增加20Girl，买入筐增加30Girl。

八、手纸（信）度：也就是信的获得度了，没有上限，每收一封信、获得女神给的证书（猜拳、猜数字）、贺卡、星夜祭的邀请、鱼全部钓到、矿挖到255层，全部能出荷的都出货、所有秘宝都拿到、结婚1-15年纪念都会增加11Girl。

九、事件度：恋爱的四个阶段，也就是发生爱情事件的时候，各增加50Girl，不过为推广一夫一妻制，每次游戏只能和一个男生（不包括隐藏恋人）有增加事件度的机会。结婚仪式、结婚纪念、主人公怀孕、生产、老公生病、主人公的生日、老公的生日、孩子的生日、孩子会走路、孩子受伤各增加50Girl。和女伴，也就是男生版里的恋爱对象了，每发生一次事件，聚会增加1Girl。

十、主人公度：游戏刚开始是1Girl，上限是1000Girl，每过一年增加1Girl；力之果实每得到一颗增加10Girl；指环每得到一个增加30Girl（共210Girl），矿石场每下一层增加1Girl（两个矿石场以最深的算，也就是统计里的数据了，共255Girl）；不可思议果实入手增加50Girl，万步记的步数每达到100增加1Girl。

梁铭峰，18，男，528000，广东少佛山市禅城区南桂西路3座18号202号房，兴趣：玩动作类游戏、看热门的动漫
雪人：意见收到，今后一定注意！

联机广场

VOL.5

文/pmgba hi　责编/暗凌

口袋妖怪网络对战教学组队篇

口袋妖怪的战斗是队伍之间的战斗，而不是单个pm之间的战斗。所以，就算你的pm再强，而没有队伍的总体支持，也是白搭，也会被打得很难看。因此，组建一支好的队伍是成功的第一步。

首先，要确定你要使用的战略，是强攻、防守、下毒、钉子、强化、天气、接力还是灭歌，或是攻守兼备、刚柔并济。确定了战略思想之后，就是要选择pm了。这一步十分重要，因为队伍里只有6只pm，而这6只pm却要应付所有可能遇到的不同打法的386个敌人。这就要考虑队伍的平衡性了。譬如说，攻击力超可怕的大猩猩，会被保护的地鼠/大头虫活活屈死，而很难打得动的鬼蝉，却很怕钉子、沙暴等。这就需要队伍里其他pm的支持。如大猩猩不慎被地鼠震挂的话，这时就是钢鸟上场撒棱的最好机会，而使用鬼蝉的队伍一定要有个高旋pm和求雨/晴天pm，就是这个道理。

强调一点，由于火红中辅助招式的学习pm广，能力强，所以队伍里的队医必不可少，一般是由快乐、奶罐、霸王花这三个pm担任。记住，愈之铃在隔音特性的pm面前是没有效果的，能用芳香疗法的就用芳香疗法。

接下来由于接力棒的普及，强化+接力的combo也令对手很是头疼。所以一般队伍里都要有会吼叫/吹飞的pm。这招能破解对手的接力,而且随机换上对手能战斗的pm，弄不好还能乘机偕油：撒个棱、下个毒、睡个觉什么的。这种pm大多由高防高耐力pm担任，如钢鸟、水君、水怪。



剩下的几个pm就要贯彻你的战略主导了。这时应注意弱点间的保护，同弱点的pm一般不超过三个，同时要有一个对队友严重弱点有抗性的pm，如抗电的地面系/蓄电，抗地的飞行系，抗报恩的鬼系，抗水的蓄水，抗火的引火，抗冰的海象，甚至抗灭歌抗吼叫的隔音pm，且在战斗中要对此pm多加保护，防止此pm一旦倒下就一边倒的局面。如果你队伍为消耗型的话,建议加个会高旋的pm。

然后就是非常重要的配招工作了。应注意四点：打击面尽量广。速度能快就要快，选用强化招式的同时应选择一辅助招式配合，要注意保留回血技巧。当配招选好之后，就应该想想和几大bt（水君、大猩猩、美丽蛇、怪力、卡比、闪电鸟、海马龙、快乐）过招时应该怎么对付？如果没有特别有效的办法时，就意味着你的队伍存在严重的缺陷，应当进一步改进。是改配招还是换pm就看实际情况而定了。

最后要注意的是努力值的分配。在宝石/火叶中，努力值已不像旧版那样能6项全满了，每项的努力值最多是55,而六项的和只能是510,这就要求你对努力值的分配十分合理。先了解一下努力值对能力的转换公式：每项能力增加对应项的努力值/4（小数点后省略的）数值。也就是说，一项能力最多可增加255/4=63.75=63的能力（由于公式的原因，每项实际只需252点努力值就能获得63点的加成。所以，实际上两项加满后仍可获得6点努力值就是1点能力的剩余）。别小看这63点数值，对于只有250左右的能力（以种族值107计算），是1/4的加成，也就是说，加上以后每招的损伤增加1/4。努力值的分配是根据pm的实际用途来定的。比如说，单攻pm的努力值就没必要浪费在另一攻上。下毒/干扰pm的努力值就没必要花在攻击上。速攻pm的努力值就应该加满速度及攻击，而不是

花在本来就不高的防御上。

怎样才能使努力值分配最合理呢?以防御/下毒pm举例吧。要使耐力最佳,必须使hp=普防+特防(三项总值一定的情况下)即若三项的总值为600,当hp=普防+特防时,总耐力=300*150+300*150=90000;而当hp<普防+特防时,总耐力=298*151+298*151=89996;当hp>普防+特防时,总耐力=302*149+302*149=89996。所以,当hp=普防+特防时,耐力最大且两防平均。一般的pm由于血少于两防的和,所以要加耐力的话建议先将血加满,其他的努力值再加防守,哪防少加哪项,或者全部加在一防上,做专职的普防/特防盾如钢鸟的血普防全满,美丽蛇的血特防全满等等。而作为特防第一bt的快乐,由于普防烂到一个不行,所以建议加满普防及血,特殊方面有冥想/光墙弥补就可以了。

当自己修改得差不多以后,就该和不同打法的人过招,试试队伍。实战才是最正确的道理。在实战中总结经验,吸取教训,再次修改队伍、配招、努力值,使其尽量完善化。至此,你已经拥有了一支属于你自己的队伍了。

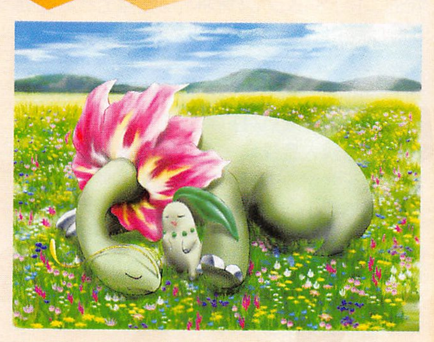
口袋妖怪网络对战教学实战篇

当你有了自己的队伍以后,就应该实战了,而实战的第一要素,就是决定首发的pm。一般来说,首发的pm,应该具备高速与高攻,高速的双刀流(火鸡之类)效果更好,这样能给予对手出其不意的打击,甚至压迫对手换人,打乱对手的部署。由于对手很可能也会用高速的强攻pm打头阵,所以,速度成为关键,如钢蟹加满速度(包括性格)后比没加速度的闪电鸟还要快,完全可以用崩岩欺负闪电鸟。因此,最好把首发的高速强攻pm的速度加满。

接着就是开局的试探性攻击,为自己的部署作准备。此时的目的是探清对手的队伍、大概配招及战略主导。此时应尽量逼迫对手换人,给他心理压力,尽量控制局面,使战局更加对我方有利。试探性进攻过后,就该是中局的交锋了。此时双方的精灵都按照原先设定好的战略方针全力进攻,所以,谁先部署好战局谁就有利。此时是双方的心理战,在对方的操作中用换人打开缺口,这时先读很重要,一次成功的先读会使你的局面大大占优。在一次次的换人的拉锯战中,也许单纯一个ct(会心)就会使你赢得这场战斗。

当一方的部署完成后,就进入秒人的战斗中后期了,这时已基本确定胜负。优势一方三两下就能把敌人打得落花流水。此时,无论如何都不要轻易让自己的pm倒下。面对强敌,让自己的pm挨一招后换人或者奉献自己一个pm再换上地鼠来追杀是不错的选择。此时,由于pm都剩少量的血,所以回血技巧的作用就显示出来了。特别是卡比、钢鸟、冰箱之类的pm,辛辛苦苦才去的血一下就回满了,很让人头疼啊!

当双方的pm都死得差不多的时候,就是清场pm出场的时候了,这些高速高攻的pm在战斗



末期是一招KO一个啊!此任务一般由地鼠、血翼飞龙、胡地担任,这些pm由于能力强,在战斗的任何时候上场都能给予对手重创。适合摆在第一位出场,边强化边游击。当战斗末期,专爱地鼠、龙舞血翼飞龙、冥想胡地都能秒人。

在与实力比你差的对手打的时候,应注意控制局面,扩大优势,使敌人忙中出错,从而转化为最终的胜利;与实力相当的对手打时,应注意揣摩对手的用意,争取先读,对于比较难缠的pm,应该不惜牺牲自己的某个pm换掉它,从而使自己获得优势。有换掉价值的一般有快乐、卡比、钢蟹、影精、大猩猩、或对他的队伍有保护意义的盾牌pm,以使自己能以克制的招数痛扁敌人。以一换一的招数大概有灭亡歌+黑眼神,大爆炸/临别礼物+追杀的地鼠,莽撞+地鼠/追击,这些招虽然是自残性质,但威力却大得可怕;与高手对战时,由于对方经验比你多,实力比你强,队伍比你全面,连对战局的控制能力都比你好。能够轻易的打乱/打破你的部署。所以,和高手对战,应当打乱局面搅局,且越乱越好。在混乱的战局中,双方机会均等,你才有机会战胜比你强的敌人。搅局

的pm一般有：高速的催眠pm，高速的鼓掌pm，高速的颓废pm，灭歌pm，强大的高耐力强化pm，以及其他一些电磁波、怪异光、鬼火、种子pm，甚至大爆炸pm。其中又以月精的影分身、胡地的鼓掌/颓废/电磁波、耿鬼的怪异光/鬼火/颓废/灭歌最为难缠。当局面有转机以后，就要大胆换上强攻的pm拼会心、拼先读了。运气好的话，真的有可能以大比分胜出。在拼会心的pm中，又以怪力的十字突、火鸡的火焰踢、草蜥蜴的叶刃最为出色。所以，在同高手的较量中，运气才是决定胜负的关键因素（如果晴天中1/3以下血的火鸡连续火焰踢要害，想不输都难）。

口袋妖怪网络对战教学经验篇

战斗中，最常用的指令就是换人了。换人的目的，一是在敌人的强力pm面前保存实力，不做无谓的牺牲，换上对对手pm有利的精灵来与之抗衡；二是在敌人有异常状况的时候，如睡觉时，换上强攻pm来揩油；三是换上针对性的pm，以防止敌人的队医/干扰手的出现。

换人时首先要搞清楚你要换上的pm是不是对对手的pm来说有绝对的优势，如冥想快乐对抗胡地，钢鸟对抗赫拉克罗斯，三磁怪对抗钢鸟。因为换人会挨扁一次，所以每次换人之前都要再三考虑。如换上的快乐要小心气合拳胡地，钢鸟要小心焦点镜十字突怪力，大字火怪力，暴鲤龙要小心觉醒电海马龙/钢蟹等等。虽然不致于一招秒杀，但也是重伤，小心为妙吧！

通常的，在敌人被迫睡眠/使用睡觉的时候，是换上攻击手的最好时机（攻击手一般挨不了三下的），可以取得无伤害上场的机会，甚至有时间用一下剑舞之类的招数，可谓大赚了一笔。针对性pm一般是抗队医的斗系pm、或者黑眼神+接力的月精，前者一招秒掉奶牛/快乐，后者捕捉后接给鬼蝉高移+剑舞，或者自己影分身/诅咒，捕捉到其它的精灵的时候，也可以根据情况选择接下来怎么办。

换人之后要做的事就是先读了。要预测对手下一步要怎么做，好提前做好准备，采取措施（要知道，别人是不会用不利的pm和你硬拼的）。例如沼王在有觉醒草的闪电鸟面前肯定要闪人，



一般pm在专爱大猩猩面前也要闪人，斗/毒系pm在胡地面前不闪人就是被秒，等等。因此换有抗性的pm或盾牌pm来挡是肯定的，所以，闪电鸟用尖嘴啄而不用觉醒草防草系/胡地/快乐，或用十万防钢蟹都是先读的一种。而这种先读有点赌运气的成分。此外，火鸡在睡觉的卡比面前，不必着急于攻击，而是用剑舞，为以后的战斗做铺垫，佳雷木在速度比自己慢的pm面前用替身不断扣血而不用气合拳解决是为了以后的速度果+起死回生做准备，钢蟹在打不动自己的pm面前，完全可以用高移而不是立即ko敌人，也是为了自己做准备。这些先读由于不会对自己造成伤害，所以可以大胆预测。

战斗中的控场非常重要，一般的控场pm多为3攻1辅的双刀好手，它们速度快，攻击强，打击面广，没有专门的对策还真不好打。这里推荐几个：闪电鸟、海马龙、卡比、拉提阿斯/拉提奥斯、钢蟹、晴天中的霸王花、椰蛋树。它们都属于这一特点，几乎每个队伍都有其中一只以用来控场。也有用辅助招式控场的，如影布、毽子棉、耿鬼，它们都属于耐力高的那种（耐力高≠防御高，还有其他能力如回血、干扰招数的考虑）。黑眼神+接力是影布的拿手好戏，毽子棉晴天中的催眠+种子+光合作用可真让人受不了啊！而耿鬼的催眠+食梦+黑眼神，黑眼神+灭歌，怪异光+鬼火，还有同归，都是很不好打的配招。其他的有雨天荷叶鸭、鼓掌胡地、戏法胡地/吸盘魔偶/萤火虫，几条龙舞的龙，都不是那么容易对付的。

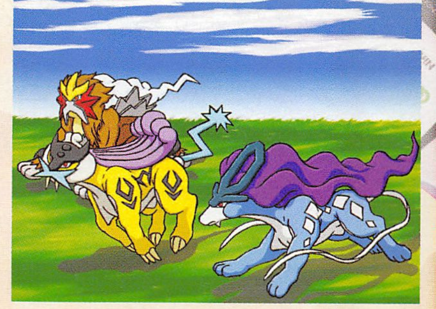
至于防御，盾牌方面，由于能力极有限，所以，抗性+强化（弱化）+回血才是盾牌的本色。像钢鸟，由于普通方面没有弱点，加上防御bt，有睡觉解异常+回血，所以是极好的物防盾。像冰箱，不仅特防优秀（200），且血（80）特攻（100）普防（100）亦很可观，又有强化技诅咒/呆呆，加上睡觉，少有pm能对它的生存构成威胁。快乐蛋普防极差（10，普防种族值仅比退化型吉利蛋好一点，排名倒数

《掌机迷》为什么一定要降到9.8元呢，我考虑很久，某一日入手一本《动新》才知，此书也为9.8元，一定是被AKIRA大人逼的吧？朱晨曦，15，男，475000，河南省开封市自由路中段6号楼3单元4号，兴趣：GBA、PC、《动新》、QQ：287601330

第二），但由于全pm第一的255的血，使其血高达700以上（努力值全满）再把普防也加满，也有130左右（含性格），这样普防耐力也有90000多，加上反拳，除格斗系外的其他招数（有些格斗系不用气合拳而用瓦割/十字切的话还死不了，但大金刚的破坏光/报恩/瓦割是秒定的）根本不能秒它，而会被反拳反死。特防方面由于没加而稍显逊色，但有冥想弥补，所以也是啃不动的。唯一怕的大概是黑眼神的捕捉吧。

干扰是战斗中的另一大战略，一般伴随着强化招数的应用。典型的有影依布的黑眼神+诅咒/影分身，喷火龙的颓废+腹太鼓，胡地的鼓掌+冥想。由于出人意料，所以往往有奇效，是敌人始料不及而难以招架的。对抗这类战略，大概只有会睡的，不会颓废的，会吼叫的pm，在此重度推荐一个——水君。要不是冥想被禁，它边吼叫边冥想的话得死多少pm啊！喷火龙虽普攻一般，但也有200以上，加满的话近300，配合高速度用颓废，再乘机腹太鼓的话，威力超大，普攻招数有地震、崩岩、报恩可选择，由于招数威力大，所以秒一般pm不成问题。万一被迫下场，还能运用燃烧殆尽游击，效果很好。除了以上的干扰+辅助/强化之外，纯干扰的烟雾、电磁波、鬼火、颓废（颓废是少数能穿透替身的招数之一）、怪异光，自残技鬼系诅咒，灭亡歌、临别礼物效果也是非常好的。辅助+下毒的招式算是其中较经典的搭配，如木乃伊的黑眼神+毒毒+睡觉+封印，很容易就能毒死一个敌人。

在火红中，随着辅助招式的加强，用来与之抗衡的替身也泛滥起来，出现了全员替身的情况。因此，亦出现许多替身的组合招式。其中一个就是替身+气合拳。使用的代表是卡比。这家伙血巨多特防奇好，普防一般但有血弥补。攻击力也有110，挨一下之后使用替身，接下来就是气合拳的狂殴了。由于150的威力加上110的攻击力，破坏力就变的很可怕了。还有一个是怪力，这个bt，攻击135，又有属性加成，替身后的气合拳还真不好对付，又有崩岩打击飞行系，可恶啊！只要血不是4的倍数的话，替身4次后就会剩下1-3滴血，外带发动果实。这时是用起死回生/垂死挣扎的最好时机，此组合的代表是佳雷木，配合特性的它攻击力无比强大，把速度加满后再加速度果足以快过大多数pm，起死回生加属性加成后秒人是轻而易举，但抢先的替身却是这个战略的命脉所在。只要抢先替身的话，就不怕被先殴一下了。然后组合上



升提升攻击或者气合拳狂殴，在血剩1-3滴时发动速度果提速度再用威力高达200*1.5的起死回生秒人，暴爽啊！这个组合也是有缺点的，比如说只要在你剩1-3滴血的时候献掉一个pm换上巨甲就可以结果了你。而先制爪也是个好办法。或者比你速度快的pm用同归也可以（同归可以穿透替身）。甚至颓废也可以解决。对于这种自残性的替身组合，弄得好的话敌人惨死，弄不好白白浪费了自己的一个pm。

由于特性的加入，使天气不仅仅是加强攻击而已。如晴天的叶绿素，雨天的轻快/接雨盆，沙暴的沙隐术，都能加强自己的实力。且有古拉顿、海皇牙、班吉拉这三个能使天气永远变为晴/雨/沙暴的特例（但可用晴天/求雨/沙暴改变天气）。晴天/雨天中火/水招式有天气*属性（有的还有特性加成）=2.25倍的加强。可惜古拉顿/海皇牙都已被禁，但晴天的毽子棉/霸王花，雨天的海马龙还是十分难缠的，有时会被一挑二、三，很让人头疼。除霸王花外，毽子棉/海马龙在天气中的速度会翻倍，除速度蝉外几乎没有人赶得上，再加上天气的关系攻击，实在不好打，有时为了对付这些pm甚至不得不用大爆炸/同归。晴天中的喷火龙、火鸡、风速狗可都不好对付，椰蛋树更是晴天中的一大bt（bot上晴天的光合作用回血量好像不止2/3）。雨天中的海马龙、荷叶鸭、闪电鸟、雷帝、雷伊布可都不是吃素的！关于沙暴，则更是头疼。如攻守都极为优秀的班吉拉，防高弱点少兼特攻恶高的三磁怪，钢系bt钢蟹，抗水的沼王，还可以用来挡电，用来捕杀的地鼠，盾牌轮皮象，炸弹隆隆岩，还有化石花的崩岩，钢铁飞天螳螂的剑舞，等等。只是沙暴队中稍有高速度的，所以先制爪或高移必不可少。

最后，请在每场战斗后保存战报，仔细研究每一回合应怎样打才是最有利的，这样才能在实战中不断增强自己的实力。



vol.7
文/NW旅团 aironline 编/暗凌

接上期

超级马里奥弹珠台





“一提到这个游戏我就来气！”——Mario大人。

为什么Mario会这么恼火呢，大家看看20期掌机迷的“编辑部的故事”就知道了。

Mario的形象被用到了一个超级传统的游戏类型：弹珠台，但是却用了一种超级另类的方式：自己变成弹珠……同情个。本作的游戏画面超级华丽，恐怕家用机上也没有几个能比得上的。任天堂似乎打算让Mario在GBA上3D到底了，这次变球，玩个3D也不困难，为什么其他弹珠台游戏没想到这么做呢？不佩服不行。Mario系列的大量道具被派上了用场，其中那个挡住Mario不掉下去的水管真是构思巧妙，而Mario本人倒没什么花头，只有被撞来撞去的份，难怪他恼火。不过恼火的不只他一个，还有个库巴大王，因为他将碧奇公主直接发射到库巴城的超完美的绑架计划又失败了……

库巴大人华丽的被踢飞，Mario和公主深情对望……感动。

库巴：“嘎……又失败了！该死的Mario总是破坏我完美的绑架！”

小莫顿：“我们老是被他欺负！总是受他压迫！”

温蒂欧：“深仇大恨啊！”

伊吉：“苦大仇深啊！”

兰米：“血海深仇啊！”

罗伊：“我们怨恨啊！”

路威冯：“我们要翻身啊！”

赖立：“怎么才能翻身呢？只要他是游戏主角，有玩家帮助，总是能打败我们的……”

影子Mario：“那么，就让我们来做主角吧！”

库巴：“我们做主角是个好主意，不过宫本那家伙肯么？”

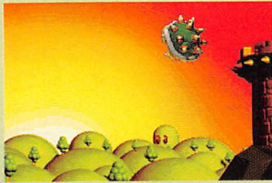
影子Mario：“不用找他，我知道有个朋友最近开了家游戏软件公司，我们找他去，白给干也行，一定要打倒Mario！”

库巴：好，小的们都给我上！

蘑菇头们：打倒 Mario！ 打倒 Mario！打倒 Mario！

汗……库巴终于找到他失败的原因了，那就是因为，我们玩家，才是最强的呀！那么影子Mario说的开软件公司的朋友到底是谁呢？库巴成功了没有呢？请看下回分解。现在进入广告时间。（大家不着急吧，反正答案不用想都猜得到）







哇塞，这19期里的掌机朋友都看了《PG》后，不是取得了好成绩，就是考上了重点学校。俺看来也要多买几本，这样考试就没问题啦 。QQ：26188088 潘翔，17，男，515100，广东省汕头市潮阳区棉城职业中学高一3班，兴趣：看动漫、玩掌机（特别是口袋妖怪）

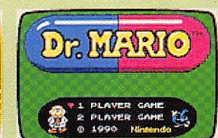
广告：FC MINI，重温儿时旧梦！

要说出复刻版移植版骗钱，还是这次任天堂的FC MINI系列玩的最彻底。FC MINI中的4个Mario游戏，是纯粹的FC游戏的100%移植版本，据分析实际上就是整合了FC模拟器的FC游戏。任天堂公布FC MINI计划之初，业内人士曾用“穷极无聊”这个词来形容任天堂的计划，认为买这些游戏的玩家估计是脑子都锈透了。然而FC MINI却取得了令人惊异的销售成绩，我想旺销的原因估计就是上面我杜撰的那句广告词吧！这四个游戏虽说经典，不过还是留给对FC游戏有兴趣的玩家说去吧。这里只提一下《马里奥兄弟》这款游戏。《马里奥兄弟》就是我们常挂在嘴边的水管工的职业来历。这么一款贱到没事就被其他游戏随机附送的游戏，居然还拿出来单卖。见识过这个的朋友们以后在看到其他厂商出冷饭骗钱的时候大可以保持明镜止水的心态了……







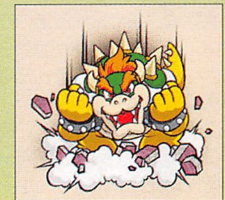


还剩一点版面，发布一下我做的小调查，调查的课题是“MARIO系列，在GBA上大家最喜欢哪作？”调查采用无记名投票的方法，这次共获得了100张投票，结果见下表。说明一下，这次调查我顶住了Mario FANS的巨大压力，没有将FC MINI的四作作为选择项，还不厚道的插进来瓦里奥的几作。为的是和Mario系列作品作个比较。

游戏名称	票数	比例
超级马里奥A	1	1.00%
超级马里奥A2	9	9.00%
超级马里奥A3	13	13.00%
超级马里奥A4	6	6.00%
马里奥卡丁车A	11	11.00%
马里奥和路易RPG	34	34.00%
马里奥高尔夫-GBA之旅	0	0.00%
马里奥对大金刚	8	8.00%
马里奥弹珠台	0	0.00%
瓦里奥大陆4(特别客串)	5	5.00%
瓦里奥制造(特别客串)	10	10.00%
旋转瓦里奥制造(特别客串)	3	3.00%

得票最高的是《马里奥和路易RPG》占整个票数的三分之一，究其原因，主要当然是因为游戏超高的素质，再者游戏类型为RPG，而PRG几年前就超越了ACT成为主流游戏类型，此外GBA上的优秀RPG作品的缺乏也是一大原因。

4个正统Mario游戏中得票最高的是耀西担任主角的《超级马里奥A3》，讨人喜欢的蜡笔画风格和清新愉快的游戏历程，估计13票中应该有MM投的票吧！《超级马里奥A3》应该是最有Mario传统风格的作品了，投票前我就听不少老玩家说过：“A2最高！”。A4应该是动作游戏高手最满意的作品了，这6票估计代表了ACT达人的心声。而首发的《超级马里奥》却只有一人投票，除了素质要稍微逊于其他三作以外，发售时间过早，不为中国玩家熟知也是考虑因素。



《马里奥卡丁车A》获得11票在意外之中，如此优秀的游戏是不会因为时间的流逝而被玩家忘却的。

《马里奥对大金刚》素质虽高，但是偏重解谜的风格可能不是人人都推崇。获得与A2相近的票数也够本了。

至于高尔夫和弹珠台，一个挂羊头卖狗肉，一个属于小品性质。宝贵的投票资格只有一个，没这两个游戏的份也属正常。

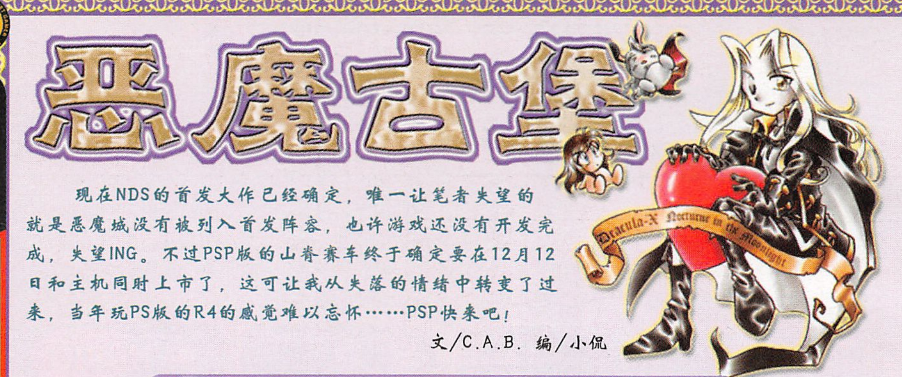
用来作为比较的W记游戏，以3/10的作品数量获得了将近2/10的票数，能在以Mario为标题的投票中抢得这么多票数，已经相当不容易，可见Wario作为一个独立的品牌也开始拥有自己的FANS群了，下期我会和大家好好侃侃这个Mario的酒糟鼻子表亲。

八卦小贴士



发现一张有趣的图，请大家看图10秒，然后回答下面的问题……哈，不是问你有几个香菇仔，也不是问你这是在COS白雪公主和7个小矮人。我的问题是：这是哪一款游戏的画面？

恶魔古堡



现在NDS的首发大作已经确定，唯一让笔者失望的就是恶魔城没有被列入首发阵容，也许游戏还没有开发完成，失望ING。不过PSP版的山脊赛车终于确定要在12月12日和主机同时上市了，这可让我从失落的情绪中转变了过来，当年玩PS版的R4的感觉难以忘怀……PSP快来吧！

文/C.A.B. 编/小侃

恶魔城之大理石廊下

（接上期）我们继续上期的出城话题吧。上次给大家说了白夜出城的集中方法，那么这期就来谈谈GBA最后一作《晓月圆舞曲》的出城玩法。

晓月的出城在当初游戏发售后不久便有了其相关出城方面的文章，最早在网上公布的是礼拜堂的变身出城法，这个方法在晓月中算得上是非常普遍的出城法了。只要在与自己等高的阁层下背对着墙壁发动变身战魂即可，许多地点都要依靠它来出去，包括许多综合出城法中，如果没有变身挤进墙也就不能够探索到更多的地点了。之后，网上开始有了利用牛的尾巴出城的手段，这种方法的成功率相当高，但因为靠近墙壁的牛不多，因此能出去的地点也不太多，不过的确是很有创意的发现！除此之外，像蝙蝠移动法、变身定位法等高难度的出城方法也是相当受玩家关注的，一些BT超快速通关者所考虑的路线就是运用了综合性的出城方法，从而可以在10分钟内达成完美结局！下面就来一一举例、详细地为大家讲解一下晓月圆舞曲中比较有用的出城地点和方法，想挤出去的玩友可要注意了。



首先要说的是最为普通的礼拜堂房顶出城，在那边出城非常容易，只要拥有3种变身能力的魂其中的一种就行了。来到礼拜堂的房顶，此处的层面与主角SOMA的头顶几乎一样高低，使用变身魂后就能来到房顶，按照从上至下的顺序，依次可以转移到8个地方：礼拜堂的隐藏房间、隐藏房间右边的楼梯里面（就算用SLEEP来读取进度也是不能够出来的，呵呵）、荒城回廊与礼拜堂的过道上、传送点下方的房间、礼拜堂的某一房间、恶魔城藏书库（如果是人的形态进入就会出现在左边那个房间里）、地下水域的隐藏房间以及混沌（混沌的礼拜堂那里也可以挤到记录点门口）。这8个地方需要在不同的高度进入屏幕左部边缘才可行，一些玩家提到了可能会死机的。的确如此，但死机不是概率问题。而是因为在会死机的地点出城了，那样死机概率相当高，就算在正版卡带下玩也会导致死机。死机其实就是画面变黑，可能音乐继续但也可能出现吱吱声，但不会对卡带和主机带来任何硬件上的影响，请大家尽管放心。

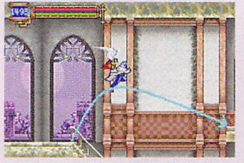
礼拜堂之外的第二大出城地点必定就是忘却的庭院了！在游戏中，庭院的设定是分离式的，一共有6块地方，这6个庭院区域的顶部都可以从两边最高处的台阶上挤出去，在顶部行走时要注意位置，可以参考那些石锥来算好距离，刚出去时首先要绕过一个很高的围墙，墙顶接近于屏幕的边缘，一定要小心。从每一个庭院都可以到达许多地方，比较有趣的地方也不少，比如在左数第5块地图处出去（从左边数第5根柱子处跳起）可以来到炼狱斗技场、从左边数第2根柱子处跳起可以来到恶魔城最上部、从左边数第1根柱子处跳起可以来到时计塔，而从最左边的平台上往左走可以来到混沌的传送点……这些



小百科 1、知道恶魔城在哪些国家比较受欢迎吗？在日本，恶魔城的销量并不好，但在欧美其销量还是很不错的，在我国也是非常受欢迎的作品。

雪人，没天理啊，第一句“这期上市时，大家都该买到攻略本吧！打击我……为什么我还没买到……郁闷……肖川，19，男，272637，山东省潍坊市海化区新区中学02级11班，兴趣：很多 雪人：还没买到的话，你可以选择邮购，具体可以参看本刊邮购资讯。

在恶魔城中相隔遥远的地区都可以在此处“转移”，在这里就说这么多了，其实忘却的庭院其他几快地图还能到达更不可思议的地方，这还是靠玩家们自己慢慢探索才更有意思！





第三大出城地点就要因牛而定了。首先要找到所有的牛分布在城中的地点，然后要筛选出不靠近墙壁的那些牛，最后去所有剩余的牛的背上走几个来回，看看能否挤进墙壁。使用牛来出城最有代表性的地点在荒城回廊的中上部，只要记载开始处取得下落减速的战魂就可以来到地图的这个位置。此处的房间内有一头牛，可以先站在上方的台阶上把牛引到靠墙处，之后跳上牛背就可以进墙了。来到礼拜堂后便发现身体还是在城堡的外部（屋檐上），这里就是最关键的了，动作要慢而精准，如图所示的那样，走下透明的台阶后向右移动，就能抵达礼拜堂的BOSS房间左上的那个门口了，可以直接避过狮头蝎尾兽的战斗。

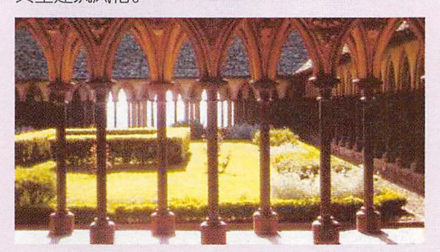




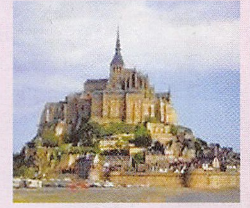
恶魔城之百科书屋

（接上期）近两天有许多玩家向我反映了有关现实中“恶魔城”与游戏中恶魔城的相关问题，也有许多玩友想知道更多关于现实中城堡的历史和信息。笔者觉得现实中的城堡要比游戏中的更具有气质和神秘感，那宏伟壮观的中世纪建筑物带给了我们无限的遐想……这期我们还是继续这个话题吧！

恶魔城 默示录，这个在PS上的难度相当高的动作游戏其封面中的城堡图样同样使用了现实中的城堡——法国的Mont-Saint-Michael。它位于法国巴黎向西400公里，西海岸的布尔坦尼地区的小岛上，被联合国教科文组织定为世界文化遗产奇迹。城堡内部为三层构造的修道院，是罗马式和哥特式相混合的建筑风格，也是中世纪的典型建筑风格。



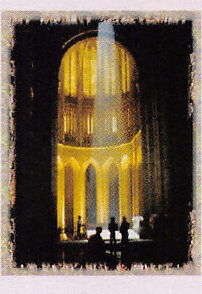
城堡的命名和建筑地点都是和基督教有关联的。Saint Michael的意思是大天使、天国兵士的头，在中世纪宗教信仰中有很重要的意义。在基督教的肖像画中，Saint Michael常被描绘成手持宝剑和天平的形象，站在小山或是海峡的最高处。因此城堡才被建在一个离海岸不远的孤岛上。远远地望去就可以清楚地看见城堡的钟楼，它也是整座城堡的最高处了，在钟楼的顶端安放有一个金色的天使——Saint Michael，在明朗的蓝天下熠熠生辉。



要说到这座古堡的历史那还追溯到公元708年。当时一个名叫Aubert的主教为纪念大天使而在此修建了修隐院。之后在公元10世纪时，本笃会的僧侣将这里改变成了修道院。随后不久，修道院周围逐渐聚集了许多信徒并定居于此，最终决定了修建城堡从而发展成今天的样子。这座古堡构造的本身也是一个军事建筑的典范。英法百年战争中，它坚固的壁垒和防御工事抵挡住了英军的攻势，继而也成为法国国家的一个象征。而后的法国大革命时代直到1863年这里也曾被用作监狱使用。到了1874年被建成历史博物馆，后来经过不断地翻修重建，现在供人们参观游览，感受当年中世纪人们认为的人间天国耶

小百科 2、著名的PS版恶魔城月下中主角的名字在一般情况下显示ALUKAD，不过在装备了自己所使用的全套正宗装备后名字就会变为ALUKAT，这个难道是制作人的恶搞？

路撒冷和天堂美景……



踏进城堡，城里的街道比较狭小，路两边保留了古老风貌的店面、餐馆和住所。现今成了提供游人餐食和出售纪念品的商号。进入城堡的内部，特有的屋顶构架垂直向上聚成的一束束大大小小的矢状尖塔与券肋就像一个个飞向天空的箭头，十分美观。修道院殿内的设计装饰、建筑雕刻，总的来讲不如巴黎的圣母院来的华丽辉煌，但其简约古朴的风格，更透出历史的印迹。目前在城堡内部更加入了人工的灯光环美设计，一些人工的补充光源被恰当地掩饰在立柱上、墙壁间、通道口，显得格外的神秘、清幽。



Mont-Saint-Michel一定给大家留下了深刻的印象吧，城堡的图样除了被用于PS版的默示录之外还在恶魔城传说（FC第3代）以及Symphony of the Night（美版的恶魔城X月下の夜想曲）的卡带、手册封面上都印有，这座古堡也是所有恶魔成游戏中目前使用次数最多的古堡。



3、虽然FC版的经典游戏恶魔城ドラキュラ移植GBA后其容量只有小小的1Mb，但游戏的耐玩度和主角西蒙那僵硬的动作给我们留下了深刻的印象，这的确说明了容量不代表游戏的质量！

恶魔城之疑难问答区

Q 能具体说一下《晓月》中3本记载完美通关的书的位置吗？

——好吧，第一本书位于藏书库的最底层接近不可侵之洞穴的地方，必须要下铲才能取得(也可从不可侵之洞穴进入藏书库时顺便取得）；第二本书位于梦幻宫，首先要打败尸球得到认识时间的魂，之后去那个兔子所在的走廊，通过后来到最顶端就能发现；第三本书位于地下水域，必须先干掉斗技场的boss得到蝙蝠魂后四处找找，不难发现。

Q 为什么我看朋友玩的《晓月》主角头像与我的不一样？要发生什么剧情吗？

——的确如此，在完美通关前主角打倒城主后便会发生特定的剧情，之后打开菜单就可以欣赏他的新发型了……

Q 如何进入《晓月》的无魂模式？听说还有一个隐藏模式是什么么？

——只要完成游戏一次后在输入名字的画面以“nosoul”为名即可开启无魂模式，另外还有一个隐藏的无道具模式，也是要通关后以“nouse”为名。

Q 请问《月轮》的斗技场怎么打？太难了……

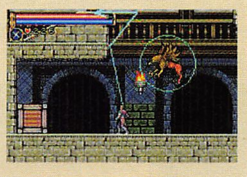
——推荐十字架，普通模式下等级推荐为60级，多带点HP 250回复的血瓶就可以了。

Q 《月轮》中我的血瓶很少啊……在普通模式下打什么怪物出现率会比较高？

——可以去试试打城堡顶端的那个会魔法的兽人(也就是斗技场最后那个BOSS)，他带有250回复的HP血瓶，而且经验值也有1万哦！

—— 秘籍小游戏 ——

大家还记得上期的小游戏吗？要以两种方式不依靠箱子抵达高台，前提是拥有全部的魔法卡片以及流程中所取得的魔导器。这期就来告诉大家答案吧！



方法一：首先站在高台的下方开始跳跃，跳跃过程中要按住R键，随后在碰到高台的边缘墙壁时会自动弹墙，最后掌握好高度再次向左跳就可以登上高台了。

方法二：利用卡片中的冰冻魔法将在一旁飞行的鸟冻住，然后跳到它身上去，不过这可要花费大量的时间哟！



玩家手记



火纹版雪人

四季如水

一度春秋如水逝，
多少陌路成知己。
鞠躬尽瘁勤吐哺，
只将乾坤成一统。

表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _-b)┐	鄙视你！

雪人记事本

1、无意中看了一下日历，忽然发现自己成为《掌机迷》编辑已经有一年了，才惊觉自己不知不觉间与《掌机迷》一起长大了一岁！说起来这期又是2004年的最后一期，在这里，俺雪人除去要感谢各位读者大人这一年来对我们的关心和支持外，还要祝愿各位读者大人们在新的一年里万事如意！

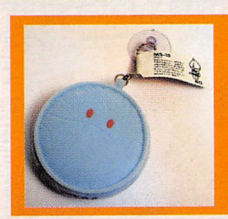

雪人和飞月在用NDS联机游戏

2、终于拿到NDS的主机实物了，感觉真是不错。而根据我们回函卡的调查情况来看，支持NDS的读者远多于支持PSP的读者，主要原因是因为大多数玩家还是对NDS相对较低的价格和新颖的游戏方式感兴趣。但是，很多读者都表示将不会在第一时间购入这两款主机中的任意一种，主要原因除了资金不足之外，也是由于部分读者表现的比较理智。看来，我们的读者们已经是越来越成熟了！

3、自从编辑部购入NDS以后，各路身份不明人士就不断地进出编辑部，以至于某小编大喊着“入本办公室者每小时收费10元”。不过，各路人士忽然出现“选择性失聪”，以至于该小编喊破了喉咙也没起到什么效果！这游戏的魅力还真是惊人呢！

邮购资讯

有位老友十分反感冷兵器，所以不喜欢《恶魔城》。当我告诉他《晓月》中有手枪和正负电子炮时，他说：“坦克飞机开进恶魔城，才会使我动心于此游戏！”……马力扬，15，男，710072，陕西省西北工业大学附中初2005级4班，兴趣：音乐、体育、掌机



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**湖北省武汉市的朱军**。
本期赠品是：**飞月推荐的哈罗香垫一款**。

来自吉林省吉林市的宋小冬：关于奖品：偶在掌机迷第21期十月（上）的中奖名单上看到了自己的名字，可到现在还没有收到奖品。
来自东北的雪人：不知道这位宋读者现在有没有收到奖品，我们的奖品通常是在杂志上市后一个月内寄到中奖人处。如果逾期未到的话，请和我们的发行部联系解决，电话是010－64472180。

来自河南省郑州市的王泾如：俺想在《PG》上看到飞月姐的画像，不知能否满足小弟的这个愿望？
来自东北的雪人：算了吧，这个比《不可能完成的任务》更不可能完成！

来自江苏省连云港市的吴仕凯：我有一个伟大的愿望——当一名教师，去没收所有学生的SP、NDS、PSP、《PG》。
来自北京的飞月：好恐怖的读者啊！如果他梦想成真的话真不知道会怎么样！
来自东北的雪人：不用担心，他没收了《PG》，学生们自然还会再买一本，那我们每期的销量就会增加的！
吴仕凯＋飞月：@_@！ ┍（－_－b）┑！

来自湖北省武汉市的兰竹：如果中奖是一种错，我宁愿一错再错，但是我每次为什么都没犯错呢？
来自东北的雪人：我们怎么可能让读者大人随便犯错误呢？

来自上海市杨浦区的于读者：唉呀，好疼啊……你问怎么回事？还不是这期PG太精彩，在马路上边走边看……不小心就与电线杆亲密接触了。
来自东北的雪人：走在路上要小心啊，弄坏公物是不好的啊！
来自北京的飞月：各位读者可不要在路上看书啊，不但对视力有害，而且也容易发生不必要的危险哦！

来自山东省济南市的洪曙旭：不错，21期的漫画编的……不错。但是！但是孙悟空是我的超级偶像。怎么可能被飞月AND暗凌打倒，气死我了。
来自东北的雪人：呵呵，要知道，飞月和暗凌的合体一击可是宇宙至强的哦！欢迎访问！

来自江苏省南京市的夏开国：《PG》怎么光送NDS，不送PSP啊？如果送PSP，我一定要每期买100本，寄100张回函卡！
来自东北的雪人：呵呵，我们已经将PSP加入到奖品名单中了，看来夏读者这一百本《PG》是买定了！
夏开国：——！

来自湖北省武汉市的朱军：前段时间新年之际入手的GBA，在回家的路上弄掉了（骑车），伤心一会后，索性将包套+电池也丢掉，希望他能一起捡到。
来自东北的雪人：像朱读者这样的读者还真是不多见，不过大家最好还是管理好自己身边的物品，以免遗失！

来自北京市海淀区的张宇鹏：明年4月就要到日本留学去了，真是又激动（可以亲身体验TGS了），又遗憾（买不到PG了）。
来自东北的雪人：呵呵，希望你回来之后还记得这里有个老朋友叫《掌机迷》。

来自温州市鹿城区的倪逢乐：偶一直觉得奇怪，雪人也能写字？（狂晕中……）
来自东北的雪人：切，何止是写字，俺还会吟诗做赋呢！
来自北京的飞月：你就不要再提你的歪诗了哦！

来自北京市海淀区的房冲：什么时候可以送雪人的玩偶？有了它就可以更好的试试拳头，发泄情绪了。
来自东北的雪人：你想干什么？俺怎么有种不祥的预感呢？d-_-b！

来自新疆乌鲁木齐市的刘霖新：今天买《PG》BOSS说10元，我大惊！《PG》调价都那么久了不晓得！于是我很得意地要回了2角钱。
来自东北的雪人：希望读者大人们都能像刘读者这样维护自己的正当权益！





光盘导读

—— VCD影像 ——

- 01、小小特辑 NDS小编试玩篇
- 02、新作火映
  幽游白书 战术格斗、高级战争1+2
  约束之地 Riviera、高达SEED DESTINY
- 03、高手竞技台
  军刀之狼、忍者神龟
- 04、攻略前线
  封印之剑

—— PC部分 ——

- 2003年度日本歌曲精选第6弹

我想买一个烧录卡，可钱包中的RMB太少了，如果我开始存钱的话，可能没钱买《PG》了！所以请雪人兄明示：是买卡好，还是买《PG》好呢？二选其一！阿辉，17，男，272100，山东 笔泉路市委二宿舍1号楼2单元 603号，兴趣：打网球、打排球、打羽毛


华尧作品
小人帽


我们的故事发生在古老的海拉尔王国。


在王国中有一个美丽的赛尔达公主。


她深受民众爱戴……
妈妈呀！
汪！


她爱民如子……
钱包
早拿出来不就得了！


她最喜欢的事就是找好友风林去散步了。
快出来让我溜溜你！


出来！找死呀！
我不害怕我不害怕……


小心恶犬
救命呀！
还长本事了你！


两人散步不知不觉来到了广场上。
好开心。
哼！


突然大片的云彩聚集在天空！


要下雨啦！收衣服啦！
这……


在云层上边神仙出现了……
嘿嘿。

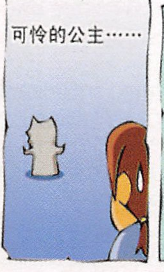

神仙我想要进口狗粮，两汇火腿，平克薯片，大米稀饭，钱……


我只是出来晒太阳，你还真是贪心！


我要惩罚你！
啊！


公主因为贪心被神仙变成了石像。
你活该！


然后神仙扬长而去了……
神仙跟恶霸究竟有啥区别呢？

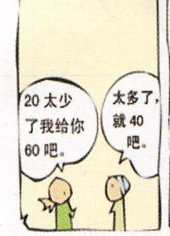

可怜的公主……

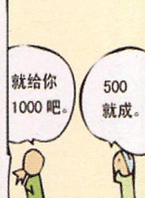
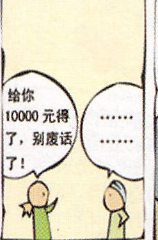

风林决定要找到神仙帮助公主复原。
激烈思想斗争中。


风林穿上了祖传不死战衣就要出发了……

救命呀！
但突然听到树林里的求救声！

原来是有人捉住了一只鸡，不，是一顶帽子……
合金
这鸡既没毛也没肉？

20块！
合金
把帽子卖给我吧。

20太少了我给你60吧。

太多了，就40吧。
还是太少！干脆200吧！

哪能这样！100就够多了……
就给你1000吧。

500就成。
给你10000元得了，别废话了！
……
……

就这样风林买下了这顶奇怪的帽子。
这就是传说中的暴发户吧……
大爷啥都没有，就是有钱！

突然帽子说起话来了……
我也是人被神仙变成这样子。

其实我正要找神仙，因为我的朋友被变成了石像！

带我一起去找吧，求求你！

你原本是男孩子还是女孩子？

呼……这有什么关系呢。

是男孩子的话就地埋了你，是女孩的话带你找神仙。

我是女孩子！而且是很漂亮那种！

他们是跋山涉水呀，是翻山越岭呀……
突破万重困难终于找到了神仙。
不可能！
把我变回人！

这有一百块，拿着买根冰棍吧。
好说。好说。

复原！

神仙终于把帽子变回漂亮的小姑娘了。
终于变回来啦，太好啦！

就这样两人高兴的踏上了回家的路途，故事到这里算是圆满结束了。
总觉得忘了点儿什么……
送人家回家嘛！

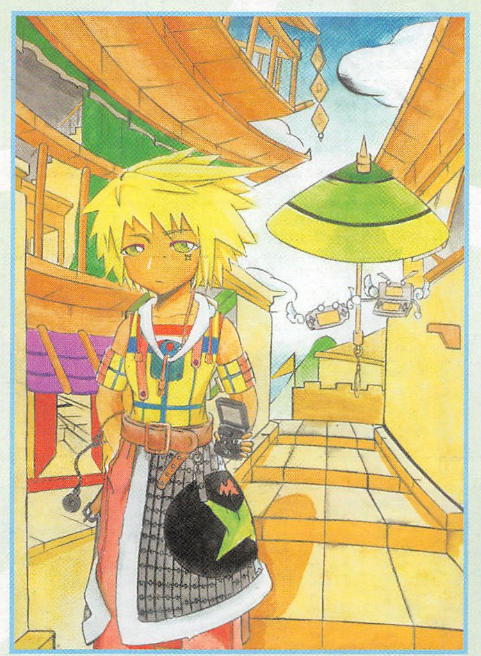
我们的故事已经讲完啦。那么，晚安啦。
小子还没回来！不是说找神仙救我么……
已经被忘掉了





↑剑心　广东深圳　王虎

剑，是凶器……



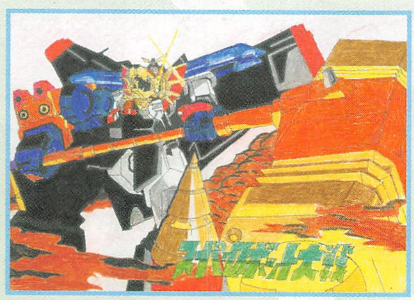
↑玩家　四川自贡　杨洪

穿着前卫的玩家，走在古色古香的小街上，身后不远处的PSP和NDS难道是召唤兽？



↑牧场物语　江苏启东　吴文嘉

临摹得非常不错的画稿。



↑勇者王　北京市　李雪枫

我王凯牙，二次机战α中出现过，手持巨锤的样子非常有魄力。



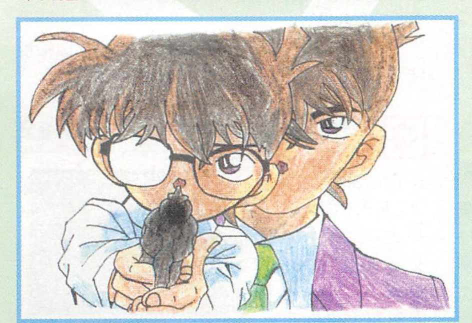
↑ Advance War 四川成都 Nick


←推理之绊 江苏南京 金伟烽



↑高达SEED DESTINY 哈尔滨市 蓝薄荷

↑火影忍者 广西北海 林杰


↑柯南 福建福清 薛文光


→约束之地 福建省 汤耀业

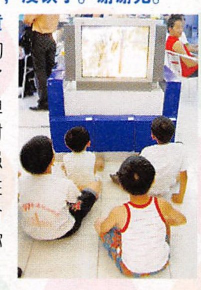


问答无双

责编/小侃
文字整理/窗外不归的云

Q 最近要买烧录卡。老板介绍龙卡，卖我50元。128M的。龙卡好么？老板说龙卡+火线烧录线卖我140元。划不划算啊？有没有好的烧录卡介绍一下啊，还有烧录线，最好便宜一些的。我刚买完小神游SP，没铁了。谢谢先。

真鬼童



云云：龙卡……不知名的牌子。最近市面上冒出了太多的小牌子烧录卡，鱼目混珠啊，各位在买卡时一定要注意。价格方面虽然很便宜，但是其稳定性我却不知晓，但是从其价格推出肯定不是好货，你应当小心为好。

Q 1、NDS已经发售了，GBASP会不会在短期内停产呢！本人想买一台GBASP，但是我怕NDS的出现而令GBASP停产，因为主机停产就没有新作玩的了。

2. 神游GBASP和任天堂的GBASP有区别吗？听人说前者的质量不够好。

"雷万威" <leiwanwei@yahoo.com.cn>

云云：1、短期内肯定不会停产，毕竟NDS不是每个人都买得起，GBA SP市场还是挺大的。

2、从主机构造上面看没有任何区别，请放心。



Q 我订了个NDS是日版的，要1480元不知值得不。美版要2330元我没那么多钱呀。还有，不知道我的GBA SP的北通变压器可以用在NDS上吗？我怕NDS到了后充不了电呀。

"3103873" <3103873@163.com>



云云：预订的话这个价格差不多，如果能以这个价格拿下来的话其实贵也贵不了多少的。美版截稿时已经降价，头一批炒作得确实厉害。至于北通变压器，也是可以用在NDS上的，因为NDS的变压器和GBA SP通用。

Q 1、目前最好的烧录卡是什么牌子的？最好是功能越全越好的，什么听MP3、看电影、看电子书、玩游戏等等功能越强大越好。价格不在意，只求最强即可。

2、弱智问题,用烧录卡听MP3可以自己想听什么歌都行吗？我听BOSS说不能自己转MP3歌曲为GBA格式,只能求网上高手帮转，有这么回事吗？买了GBA（二年）和SP（一个月）在手中玩均未超过24小时的玩家(外借中)。 SuperBreakMan

云云：1、这样的话，我觉得你不在意价格可以选择EZ3，它的功能应该来说是很多的，但是价格不是很友善哟。要近1000元。另外你说的看电影听MP3看电子书这些功能可以选择SC卡，它在实现以上功能的同时还可以玩GBA游戏，确实强，不过兼容性没有EZ3好。

2、BOSS瞎说，自己下载了软件就可以转换MP3歌曲，用GBALPHA WALKMAN吧。

Q 我去哈尔滨学习,正好买卡,上次去基本看好GBALINK,JS给我128M的价格是300多(USB口),是不是贵了?256M合理价格是多少呢?另外我在LINK的官方网站上看到这样



做一个从第一期开始一直读到本期，应该是个忠实的读者了，看到《掌》的进步就尤如看着一个孩子长大般地欣慰，我只想说——向前冲吧别停下！我永远支持你！虞崇凡，15，男，325802，浙江省温州市苍南县龙港镇龙港一中初三2班，兴趣：游戏、打篮球、看电影



一句"压缩功能在容量上存在一定的限制：对于ZIP系列卡带的压缩功能，除了卡带上已标明压缩容量的外，256M卡带支持64M及以下容量的ROM压缩功能，128M卡带支持32M及以下容量的压缩功能，64M卡带支持16M及以下容量的压缩功能。ZIP_SE的256M卡带支持128M及以下容量的ROM压缩功能。ZIPII系列卡带的256M卡带支持128M及以下容量的压缩功能；128M卡带支持64M及以下容量的压缩功能。",是什么意思呢?是不是128M卡只能压缩64M以下的,也就是说128M卡只能装一个128M的游戏，而256M可以对128M游戏进行压缩,也就是256M卡经过对游戏的压缩可以装四个128M的游戏?

"chinafire915" <chinafire915@163.com>

云云：现在全新的GBALINK ZIP2代卡256M的大概要420元。至于压缩功能，你的理解基本没错，256M的ZIP2卡带可以压缩128M的ROM，至于能够存放的ROM，则视最后压缩下来的容量了，并不是说128M的游戏就能够压缩成64M，也许会压缩成90M、80M、70M都有可能啊。

Q 1、NDS是否只能向下兼容Z版GBA卡，不能兼容D版GBA卡和烧录卡?

2、GBA因为前屏可以更换，那么水晶镜面和锐屏两者间的区别是什么，各有什么特色?

赵林，山西省长治市西街联合厂驻警

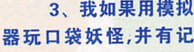
云云：1、从实际使用上看，NDS不但支持D版的GBA卡，而且还对GBA的烧录卡提供完美支持，测试的EZ、GBALINK都可以在NDS上面运行，所以这一点你不用担心。

2、水晶镜面和锐屏的作用都一样，都是保护GBA的屏幕。但是呢，水晶镜面具有防磨损的功能，经过测试用钥匙只要不是太用力都不会留下痕迹，所以这一点它做得比较好，但是水晶镜面做得不太好的地方就是其LOGO不是正宗的“GAME BOY ADVANCE”，而是其厂家的标志，安上去后不太好看。至于锐屏呢，做工比水晶镜面好些，但是没有水晶镜面耐磨，但是奇怪的是现在市场上都是锐屏,水晶镜面倒少见了,而且听锐屏的开发者说，他早就不做锐屏了，现在的锐屏都是假的……

Q 1、小神游SP如果要降价，会是大约多久以后?



2、NDS出来以后,会不会出现GBA上无大作(如口袋妖怪)的局面?



3、我如果用模拟器玩口袋妖怪,并有记录,可否将游戏连同记录一起烧到卡上用GBA玩呢?

4、可否在PG上开设个玩家交易平台呢？能否请PG现卖正品SP?因为我想购SP,但钱不多,又不识货。

重庆市渝中区八一路260号A座2001号

云云：1、价钱是肯定会降的，就像当初小神游GBA降价一样，只是时间问题了，而且NDS只要大规模上市，对GBA SP的冲击是肯定的。

2、你的担心也是有可能的，毕竟现在任天堂的重心是放到NDS上面去了，GBA这边任天堂极有可能不会放大作上去，不过由于游戏开发平台的转移会带来麻烦，所以某些厂家也许还会继续在GBA上面开发游戏的。

3、可以的。可以将记录导到烧录卡里。

4、PG本着对玩家负责的精神，现在不打算开设个玩家交易版块！PG不进行任何商业交易。买行货SP请去次世代商城订购。品质保证。

Q 我的同学有一台GBASP，我刚借来玩时，本以为可以HAPPY一下，但是我同学不小心把它摔到了地上。不知是什么原因，这台机开不起来了。一开机的时候，指示灯亮了一下，就黑了，而屏幕的灯光也是一亮便消失了。我以为是没电了，就去充电，但是我把插头插好后，充电的橙色指示灯也是黑的。我们这里只是一个小城市，很少人玩GB游戏的，我同学的GBA SP是澳门买来的，我们这里有一家卖GBASP，这店的BOSS也是一个游戏迷。我便问他是怎么回事，他便把电板拿出来看了一下，说是总线坏了，要拿到总厂去修。我是个初中生，这些我不懂。

请指点我一下，我该怎么办(自从自己的GBA没了以后，一直想痛玩一场，家里的卡带都快烂了……)　浙江省遂昌县遂昌二中初二7班　刘斌

云云：别的先不说，单从BOSS一句“线坏了，要拿到总厂去修”俺就看出来他要把戏了，总厂是哪里?任天堂?汗死……恐怕BOSS还没这个能力吧，他充其量只是想多骗你一点钱而已……你就直接问他要多少钱，尽量砍就行了……机器坏了是要修，这没办法……

Q 几个月前，我购入一台美版的GBASP，黑色的很迷人！在手感上与GBA是最有差别的地方,便是按键了。GBA按键比较平常，而SP却是很有力量感的，这是为什么呢？哪个比较好呢？SP为什么按键时有延时感觉?论手感，我觉得不如GBA舒适，可是按键时经常出现按键无效，常常要连按好几下才行。



山东省淄博五中高一12班　刘琪

云云：区别就在于GBA SP和GBA的设计不一样，

论坛版面感觉有点乱……而且有的贴了怎么好几页内容都一样？有时我回贴，说是成功了，可怎么我再看却没有回我的贴？任梦遥，18，女，710061，西安市音乐学院8号楼30信箱，兴趣：游戏、旅游、COSPLAY、探险　雪人：论坛刚刚建立，还不是很完善，相信以后这些情况都会有所改善！

编读往来 问答无双

以前GBA是用导电胶，而GBA SP则采用手机按键的设计，这样感觉就完全不一样了，至于手感不一样，那是肯定的。不过有些人倒觉得GBA SP的手感更好……仁者见仁，智者见智吧……但是好像不会出现像你说的那种情况吧？难道是买到了翻新机？

Q 1、我用GBA加了300换了SP，合理吗？美版的，盒子上的封很完好。

2、我的SP翻盖有点松，不知怎么调？

3、我的SP Y型螺丝和各个接口都很新，是否原装？

辽宁省沈阳市皇姑区松花江街42--2-132 刘承鲁

云云：1、价钱方面不好说，各地行情不一样，也只能说你那台GBA值了300元，看盒子没什么用的。

2、翻盖松？估计你买到了翻新机，原装机一般不会出现翻盖松的情况。

3、Y型螺丝是可以换的，只看这一点是没有保证的。

Q 1、朋友近期用470元买了一台GBA，不知价钱是否合理。

2、有时开机以后显出彩色的“GAME BOY”之后就变成了全白（或全黑）不知是怎么回事（还是朋友那台）。

3、在玩“口袋妖怪蓝宝石”时,记忆以后关机,再打开上面记录的内容就消失了,不知是为何？

4、机子有时发出怪音，并且死机（按键没有用）。

陕西 马恩慈

云云：1、价钱合适，如果是原装机的话……



2、从此点看出该机非原装机，乃翻新机也……机器已经老化或者某些电子元件损坏了。

3、有可能是卡带问题，检查下有无电池？

4、翻新机的症状之一……也有可能是玩某些D版卡所致。

Q “水货”是指游戏机本身品质比正品差，还是只是从不正规渠道引入的正品？其次，在第一时间买NDS，不会购入有问题的机子吧？

湖北省宜昌市第二中学308班 陈书林

云云：正宗的水货指的是那些走私货，比如NDS，没有在大陆上市，但是却在大陆上发卖了，这就是水货无疑，也就是你所谓的“从不正规渠道引入的正品”。普通水货的品质和国外的行货是一样的，你不用担心，而NDS……我们想第一时间玩，也只能买水货了……

Q 1、偶买一“红白机”限定为假，一大头愿让偶+200买下美版龙珠限定（灰色，自带原机贴纸）值否？

2、SP值多少钱？（卖价）

3、一个BOSS说550元买原装机值否？

北京市丰台区三路区99号5号楼4门401室 徐凯萌

云云：1、超值。如果那龙珠限定版是原装机的话……



2、现在差不多600元左右。

3、如果能买到，那就值，但是……这个价格是买不到的。

Q GBA上有没有往电视上插的线啊？大约多少钱？GBA、GC除外，如果哪有可以告诉我吗？因为我好想在电视上玩GBA游戏？

河北省石家庄市赵县南柏舍镇河西寨村 蔡永峰

云云：别担心，这周边有的，很早之前就发布了，但是真要玩它的话需要将GBA拆下……呵呵，比较麻烦的说……至于价钱嘛，我记得像是300多元样。

Q 1、我看了第14期《掌机迷》的《黄金太阳》系列介绍和一些读者的评价后，想入手〈黄金太阳〉来玩一玩，可是问题就出来了，我在试玩的时候，进入睡觉状态后（就是睡觉可以恢复HP），屏幕上一片空白，等了好久都不出现画面,拿二代试玩一下，也是出现这种情况，怎么搞地?是不是D卡玩不了《黄金太阳》系列？

2、我看了16期《掌机迷》的暑假买机攻略，我怀疑我的GBA是翻新机，因为我在买GBA的时候,BOSS竟然不给盒子和说明书，BOSS说：“因为不带盒子和说明书，价钱就低一点。”我买的那台GBA价格是490元，是否合理价？是在春节时购买的，可是现在GBA出问题了，在玩游戏的时候，指示灯一下子就变红了，而且还是满电的，请问这是否有问题？

广西省南宁市衡阳路北一巷1栋25号 陈勇云

云云：1、我从没遇到这种情况，我以前也用D卡玩过黄金太阳，都没出现过，我估计是你的卡带有问题。

2、不给盒子和说明书不能说明机器是翻新机，只能说明BOSS想为翻新机做准备。至于指示灯变红的现象，在许多机子上面都有出现，你不必多虑，安心玩游戏——只要游戏时间不变……

Q 1、SC卡烧录卡使用读卡器？没有则不行？CF卡的内容与GBA卡容量是否为128，即128MIF卡=1024M GBA卡，那么同时可以烧录近20个游戏？

2、不知是否有价廉物美的烧录卡（容量要大）在400元以下的？

光盘在VCD中读不出，在电脑16倍的DVD光驱才读出来了。王静楠，16，男，063000，河北省唐山市立新东楼305-2-1，兴趣：看天，看书、音乐、玩、睡 雪人：莫非最近杂志中加入了DVD？看来要找大象君问一下了！



3、不知NDS的专用卡定位如何？在技术上的用烧录卡吗？
江苏省苏州市吴中区苏苑中学高三1 1班　史美键

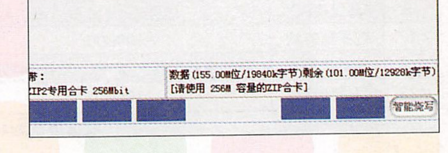
云云：1、因为SC卡使用的是CF卡作为媒介，所以必然需要读卡器将ROM写到CF卡中，但是你如果有支持CF卡的数码相机，则可以利用相机的数据线将相机和PC连接，再将ROM拷到CF卡里，不过这样对相机有一定的不利。所以不推荐此种方式，现在的CF读卡器已经都便宜了，40块钱就可以买到。

2、400元以下？容量又要大？那就买SC卡吧，128M CF卡+SC卡差不多就是400块钱，相当于1Gb的烧录卡，够大吧？还拥有即时存档和压缩的功能。

3、这个……怎么说呢？就是NDS的游戏卡嘛，我相信NDS的烧录卡很快就会出现，呵呵。

Q 我用GBALINK烧游戏时，为什么右下角显示的容量数据要比实际添加的ROM量要多2.02M 呢?望解答一下.
湖北省武汉市航空路13号03级药学院507-528寝　张璐

云云：这应该是GBALINK的引导程序吧？或者是SMS空间，呵呵。



本期包打听

Q1 1、口袋妖怪绿宝石版中要用自行车才能过得去的桥是断开的，应该怎么样才能过去啊？
2、《恶魔城晓月》的混沌之戒是不是那个传说中的魔力无限的东东啊？在收集完100%魂后去哪儿找？位置最好说具体一些，谢谢！
3、《瓦里奥大陆》机械世界的雪世界那一关怎么过的？我都卡在那很久了！（从我玩这个游戏开始到你回答我的问题为止。）
4、《马里奥A2》打到第一个城堡后的一关,过关前的那些叹号空格从哪儿可以填补？就是上面有钥匙的地方。
安徽省阜阳市颍州南路420号　马庆龙

Q2 在《FF1+2》中的迷宫里，就是有大地图的那个迷宫，我找到了一棵椰子树的沙漠了，可是在树前怎么调查，也没有飞空艇出来。是不是我走错了，希望有人能帮助我，小弟在此抱拳施礼。
天津市津南区咸水沽镇米兰阳光花园E区2栋3门401

Q3 1、洛克人ZERO中的冲刺剑怎么使，小弟不才，至今未研究出。
2、听说《口袋妖怪红宝石》的所有PM所抓地点在《标准掌机珍藏》里有介绍，不知还有吗？本地没有，所以没买到。

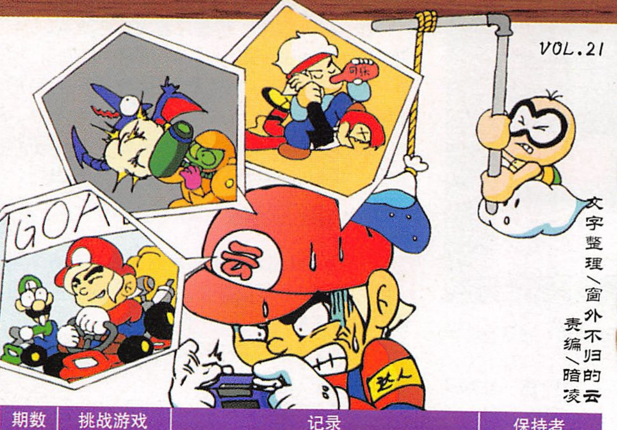
A1 我来回答VO18期Q2的问题，用在低难度下的“魔女道具店”买到的“爆弹”去炸，不是用“炸弹”。
屈光华，江苏省无锡市无锡职业技术学院B2，305室新校区

A2 我来解答第22期的包打听 第2个问题：原因很简单，1、请分清桔黄色。
2、你没有把所有恋爱事件触发。
触发方法：黑心时 除周三外 9-16点 医院
紫心时 除周三外 9-16点 医院
蓝心时 周三　9-13点 奶奶家
黄心时 周三　12-13点 奶奶家
不过心过去了没事，红心时照样能触发。
宋晗　haosonghan@tom.com

A3 回答VOL19中黄读者的问题。要求〈金〉版中的发电场，必须要得到“探测器”。然后，去水系道馆，使用探测器，这时探测器发出“嘟、嘟”的响声，随着响声的方向走过去按A键就得到了发电场所丢失的零件（注意，响声会在多个地方发出声响，一定要慢慢找到正确的地方）。然后再去发电场把零件给场长就行了。
遵义　酷漫

抽奖咒语：上上下下左右左右我要NDS，我要SP。赵志强，300270，天津市大港区胜利里41-1-101
雪人：咒语错误，请继续试！







VOL.21

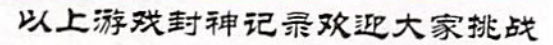
封神榜

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌



期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人
23	口袋弹珠台	1000亿	兆昌

以上游戏封神记录欢迎大家挑战





1 封印之剑SS评价挑战纪录

挑战/讲解：黑衣の死神



之前遇到最大的问题是经验评价和攻略评价的矛盾。如果每一章都全灭敌人，且不停的更换出场阵容，经验肯定是A，但攻略评价就不能保证了。这次我每一章都拼命往前冲，遇到会有增援出来的山寨或阶段一律扔个稍微弱的蹲在那儿，主力直扑BOSS，第八章是我用时最长的，31回合，后面即使是22章也只用24回合就KO国王，结果23章结束后一占卜，除了经验是B其他都是A。从进入龙殿开始疯狂练经验，进龙殿的人中克拉莉妮20级，爱林18级，路16级，迪克18级，特伊斯16级，这些人砍十几级的战斗龙已经长不了多少经验了。看剩下的，珐一级，罗伊2级，莉莉娜6级，冈萨雷斯6级，格林6级，都是我平时雪藏用来以防万一的。打亚安之前还算是快速前进，29回合结束，珐练了6级，莉莉娜练了2级，罗伊练了6级，格林、冈萨雷斯各2级。感觉这样效率还是不高，14级的战斗龙已经不够砍，于是最终章待了31回合，都是19、20级的好东西啊，砍死一头50多点经验，珐更是整整100点，最后珐满级，莉莉娜12级，罗伊12级，冈萨雷斯和格林11级。这样练级得经验比斗技场还划算，平均一回合超过70点，还没有风险，结果看评价，经验也成了A。

其他评价都很容易，资产我不拿折价卡都是A。战斗看胜率，克拉莉妮转职后习得D级雷电就不用担心了，横扫。当然是要有5次支援。生存更不成问题。强度实在不行就吃药，不过我21章从来只买一堆移动靴和远程魔法，速度至上，磕药无视。

有几点心得，新手可以看一下，高手们看着玩吧：

1、山贼(海贼)关练盗贼。有山贼增援的关是练盗贼的最好地方，有时敌人身上还有药品等道具，顺手就牵了。盗贼获得经验能力暴高(当然和神龙不能比)成长也不错，练好了除了好用以外还有利于经验和强度评价。9章和10A是我最喜欢的，不但有人打还有东西可偷。外传天雷之斧也不错，我取了全宝物，当然大部分是从敌人那儿扒过来的，顺便还扒了所有的钥匙。





2、天马路线17章海之道练斗技最合适。我21回合结束战斗，夏妮、克拉莉妮、爱林围着斗技场练了19回合，赚钱无数，特别是爱林，敌人开价奇高，都是900、1000的，进去一看又是狂战士、斗士、将军这种肉，前线圣骑加飞龙就搞定了。其他的斗技场，第七

我很喜欢《掌机迷》，从第一期开始没有落下过一期，我觉得它的出现，使我们这些迷茫中的中国掌机玩家走到了一起，不会被JS骗，不再被别人嘲笑自己的菜，成为咱们的坚强的后盾，现在我可以笑着对别人说：看完《掌机迷》我已是达人了，我再不是菜鸟了，这都归功

章打死也不练，11A敌人增援太强，赶紧收工为妙，13章本来就打得够长了，哪有空斗技，20A有外传且斗技场位置偏僻，不练。

3、挑战评价最好走天马路线，弓骑第18章简直变态，增援出到20多回合以后，方向还不确定，BOSS用勇者武器也就罢了，还带着全回复，盗贼还没过去就会成刺猬，间接攻击就是讨厌，防不胜防。疾风之弓外传里的德鲁伊混乱睡眠范围奇广，我每次都是压制最后一个玉座才是真的，这样一折腾30几回合就过去了。

4、几个BT人物。龙骑姐弟最强。双龙骑和爱林、路可以互相每个人都5次支援，完全利用后威力无比。牺牲别人成全克拉莉妮的5次支援，又一个怪物诞生。冈萨雷斯和莉莉娜支援到A，配必杀斧佛挡杀佛，通关后主力中冈萨雷斯胜率最高，99战49胜，大部分是一击死（没胜的大部分是MISS），转职前配斩马斧砍骑士也是一击死，绝对暴力。红绿组合就不用说了，小红4次支援，小绿5次，从头用到尾，永远值得信赖的中坚人物。

5、一点小花絮。这次让罗伊和莉莉娜的支援没到A，出现结局好像有所不同。吉内维亚公主登基时不是罗伊和莉莉娜的对话，而是在贝伦王宫里罗伊和吉内维亚对话。我当然不懂日文，但看最后介绍人物结局时好像没有罗伊和莉莉娜结婚的情节。利基亚王国倒是建立了，是以奥斯迪亚为中心的，难道莉莉娜是女王？懂日文的高手请不吝赐教！！

云云乱批 老树开新花?前一期登了一篇圣魔的研究，让大家真正了解到什么叫BT，这期登的是火纹老作《封印之剑》，记得本栏目创始之初就刊登过黑衣の死神一篇有关《封印之剑》的稿子，那也是探讨终极评价的，这次登的是作者研究已久的心得，感谢对封神榜的支持。



读者论晓月BOSS RUSH1分19秒不可能



挑战：李梦华

最近我发现了一个很严重的问题，那就是晓月BOSSrush模式1分19秒是不可能的。具体请看下面我的研究：





挑战BOSS RUSH最基本的装备是（我认为的）红魂：巨斧，黄：hp越少越强，蓝：黑豹（可换其他），武器：闪光大剑、MP不费戒指，再喝了过期牛奶就可以挑战了。前五个BOSS用巨斧二连都可一击过，平均用3.5秒，而关门要用1.5秒，这样最少用25秒，实际我用了23秒多，不能再少了。第六个BOSS是收集者，他三次变身到门开用了15秒，可以忽略攻击的时间了，接着是死神，开门用1.5秒，从镰刀变成本体用6秒，两个巨斧攻击4秒，半截路程用2秒，这样最少用13.5秒。接着是肉球这个BOSS，HP多点，我用了三个巨斧才灭了它，就算可用一击必杀从它死掉到开门要用6秒，关门用2秒，最少也得用10秒。再接着是独眼巨人，这个BOSS的防御高，要费些时间，我换下蓝魂（终极卫兵）至少要攻击两下，再换两次魂，最少要用12秒。最后一个BOSS人型要打两次怪物，打一下最少用10秒，人变怪物费4秒，死到开门用3秒，最少用17秒，再到拿到奖励品也要用2秒。

好了现在加一下吧一共是……是92秒多也就是1分32秒，就算不攻击只用黑豹冲也就用这么多吧！真不知道这1分19秒是怎么出来的，1分19秒是不可能存在的，就像世界中不可能存在绝对真空一样！我没买到pg3期所以也不知道你们是不是有这个影像，如果有我也没话说了，如只有记录也是不可信的，希望尽快回个信！！

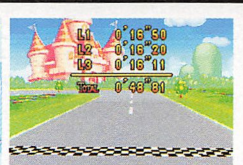
云云乱批 难得你有此般勇气提出异议，而实际上这个成绩确实真实准确，而且还有录像为证，当然，玩家们的潜力是无法估量的，达人们也总是因为有着超人的能力而名扬四海，这一点……应该不会让人怀疑吧？呵呵。你的成绩已经够棒，希望能够在其他游戏上面有所创造哦！

此外，对于此点本刊撰稿人CAB也提出了他的看法："1分19秒是我亲眼看到别人影像的，但不知道影像是否做了手脚，但我的最快纪录是1分25秒多，这个成绩绝对真实，也就是说1分20秒内（没有BOSS就靠豹冲也是绝对能到达终点的），我估计不打BOSS只冲到终点只要1分钟左右。"




3 MK1-1记录被破　48"81成真达人

挑战/讲解：chenlj



拿到23期杂志后发现封神榜马里奥赛车1-1赛道的记录居然不是我投的那个48秒96，而是由mini turbo玩友所跑出的48秒95。当时的心情真的很混乱，既惊奇又高兴，惊于有人和我一样跑进了49秒，喜于我的挑战目标又出现了，且冲着mini turbo玩友在杂志上用了“压制”二字，我也没有理由沉默。

于是连夜奋战，终于在2点多钟就把记录提高到48"81(16:50+16:20+16:11)，目前本人最快首圈为16:40，单圈16:11。其实21期我的记录上榜后没多久我就有能力跑出上面说的成绩了。但前段时间新出的大作太多了，我都把时间花到《王国之心》和《龙珠大冒险》上，以至当时只跑到48"96就放弃继续挑战，现在我不会放弃了。

先放出目前的成绩来告诉大家我的态度——我要争取拿下1-1这条赛道的国内第一，即使有人超越了我的成绩我也会在第一时间反超回来。这个成绩还没到极限的，我个人认为这赛道的极限应该在48"50左右。

我会尽量抽时间来挑战记录，虽然一个高三学生的空余时间是不可能太多的，不过我有信心在两周内跑到48秒60。高三学习生活是很辛苦的，不知道这是不是我最后一次投稿封神。

不打不相识，竞争出成绩。真心希望能结交mini turbo这个朋友。

云云乱批 放心好了，这只能说是一个开始，而绝非结束！你的毅力让我想起西安任远为了KOF EX2封神挑战的拼劲。呵呵，继续拼搏吧，不过到了高三，一切要以学习为重哦，考上了大学，封神机会多多的！



4 马里奥赛车A记时赛1-4赛道跑进46秒内

讲解：298612941

GBA上的马里奥赛车A出品已经有3年了，不少杂志上也有研究攻略，但大都寥寥数笔，所以今天偶来写写自己的记时赛1-4赛道46秒内跑法和心得。

基本操作：A加油，B刹车，R跳，L暴蘑菇，大家都会，所以不多说。

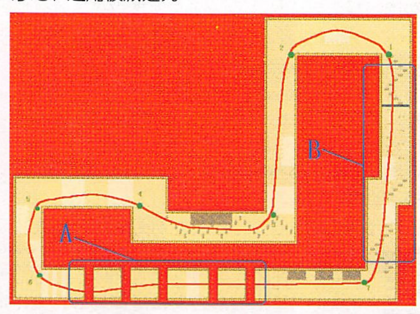
漂移：R+方向键为漂移，这里是重点，一般按住R+方向键漂移不好控制，且时机必须抓好，但因为1-4赛道都是U形直角弯，所以我的跑法是轻点R后，立刻松开，同时按方向键，此效果个人感觉比较好控制。

迷你加速：按紧R键转弯漂移，如果漂移超过1秒少于3秒又不铲出赛道的话便会有一个迷你加速作为奖励，与一般加速不同的是迷你加速是蓝色的。

起步加速：第二盏起跑指示灯亮后0.5-0.75秒按A，就会加速起步(地球人都知道了，所以不再多说)。

人物选择：蘑菇仔或碧奇公主(因为弯道较多，如果你选库巴大王我没意见)，蘑菇仔转弯技术和加速度高于碧奇公主，但最高速度和漂移能力较差，鉴于此赛道不用减速，所以本人推荐碧奇公主。

赛道研究：此赛道可以说是20条赛道里比较短的(倒数第二，倒数第一是彩虹赛道)，但越是短，可以缩短的时间就越少，相对就越难，下面是塞道全图，现在分圈来详细说明(游戏中不能碰到任何沙地、边角被减速)。



第一圈：加速起步，即图中1处，起步后约0.5秒后转弯，为了节省时间，一定要贴着内角走。




我是澳门的读者，但我也会一直支持贵刊！潘洁雯，20，女，澳门沙梨兜45号平安门5A室，兴趣：玩任天堂的游戏（特别是马里奥）
飞月：谢谢大家对我们的支持，我们会继续努力的！



图2处也一样要贴内角，2-3为直道，尽量跑直线吧，第一圈3处的浮石不用管，这圈肯定砸不到你，用漂移过，但记得不要跑上沙地。

右轮踩到沙地不会影响速度，小心图4-5处的两块浮石，而后又是U形弯，还是贴着内角弯，利用漂移过去(图5.6点)，拐弯后就是图中A段处，别靠跳台，自己按R键跳过去。还要注意别被火球碰到，否则就从来吧。图7处漂移时踩到沙地不会减速。转弯后立刻调整车头，然后进入图B段暴蘑菇，此圈成绩应该为15秒30左右。

第二圈：基本和第一圈相同，图3处的浮石不会砸到你，放心过，此圈成绩应为15秒20左右。

第三圈：虽然和前两圈一样，但难度增加，你肯定要问为什么，那是因为图3处的浮石回落下(当然，前提是你按照前面介绍的跑法)。这里就需要各位熟练的掌握漂移技术和一定的幸运了。为了节省时间，就必须从(下图)内角和浮石之间的小小缝隙间通过(本人为熟练掌握此技巧，反复练习近千次)。



转弯后，图4-5间的两块浮石也会落下，难度不高，应该能简单通过，后面的就和前两圈一样了，但记得图B段尽早暴蘑菇，否则浪费，此圈成绩应为15秒20左右。

好，赛道讲解完了，大家也应该体会到记时赛的宗旨就是超越自己，如果没有碰到任何沙地、浮石、边角，而且漂移技术熟练的话，三圈时间总和在46秒以内没问题，本人最好成绩为45秒68(用SP玩出来的，没有照相，遗憾)，如果你能跑的更快，欢迎与我联系讨论。



5 PDA游戏钻石迷情史上最强六百万分达成



一直以来可能由于天赋不够，对游戏总是没有什么心得。看别人玩得好好的游戏，到自己手里就“非死即伤”，最后连玩游戏的信心都没有了。后来接触了GBA，接触了掌上电脑，玩了一些制作精美的小游戏，像马里奥对大金刚、钻地小子等等，才对游戏有了点兴趣，才知道很多游戏是那么的可爱、有趣。

第一次玩这个钻石游戏是在别人的PALM上，很多有掌上电脑的人应该都玩过这个游戏，它很简单，很容易就上手了。之前有一次打了十万分，是那个时候最高的分数了，然而记录却被坏云云给不小心删了（可能是嫉妒心作祟哦），不然我早就封神了，呵呵。还好现在这个游戏的纪录已经被刷到六百多万分了，没什么秘诀，只要能坚持下来，过了十万分过后就不容易死了。不过打到后面要耐心一点，因为这不是一款很有挑战性的游戏，不过对于休闲来说，它的表现已经很不错了。





云云乱批

这个英文名叫Bejeweled的游戏被PDA玩家亲切的称为《钻石迷情》，利用移动来使三个一样的宝石消除，简单却有趣，但是另一方面，这个游戏又被大家称为“屏幕杀手”，因为在玩的时候，手写笔要不断地在屏幕上点，久而久之就会在屏幕上留下痕迹，我用过的某个PDA就是因为玩这个游戏而报销了一张屏幕保护膜。PDA上虽然不像GBA有那么多游戏，但是也不乏佳作，拥有PDA的朋友可不要忘记PDA的游戏功能哦！

云云胡侃：

1、PDA游戏封神这期终于正式登陆栏目，挑战者是谁呢？大家猜猜！还希望以后有更多的PDA爱好者来挑战封神哦。

2、总是抱怨现在的游戏不好玩，某天看到一个13岁的小读者给我的留言后，顿时感觉自己是太幸福了，他说：“真羡慕你第一时间就能玩到NDS，我也是任饭，可是我们这些小孩子家长不同意就别想买了！555……”

3、还是欢迎大家踊跃参加封神榜，特别是鼓励影像投稿，稿费多多哦！





洛克人EXE3 [RPG]

获得300000元：进入第八话之后，任务揭示板上会出现“传说的古文书（でんせつのこもんじょ）”的任务，去寻找三卷古文书。实际上，这三卷古文书中隐藏着巨大的秘密！集齐3卷古文书后，将上面记载的暗号按照“云之古文书（くものこもんじょ）”、“山之古文书（やまのこもんじょ）”、“海之古文书（うみのこもんじょ）”的顺序排列，便会得到密码“ハニワ”。之后只要将古文书交给依赖人完成任务，便可以从秋原小学职员室放置的植轮土偶（ハニワ）中找到300000元！

海贼王棒球 [SPG]

隐藏人物：在PUSH START画面中，输入上、下、上、下、B、A，能调出艾尼路；输入左、右、左、右、B、A，能调出超级路飞。

隐藏球队：用路飞海贼团在故事模式中打败所有人物后出现隐藏球队Red Hair。

广东云浮　苏建洲

火炎纹章 烈火之剑 [SLG]

防贼偷盗、破坏妙法：将我方一个较弱的人移至盗贼、山贼的攻击范围内，他们就会来打那人而不去偷宝箱或破坏村庄了！（PC的AI真是不怎么高，成功率80%）

江苏苏州　朱震曙

口袋妖怪 蓝宝石 [RPG]

复制布雷密球：游戏中去金水市商店，每买99个怪兽球后，便会出现“布雷密球一个失败了”的字样，这样就会得到一个该球，用此BUG就可以复制无数个。

陕西西安　残风（Allen）

超级机器人大战R [SLG]

隐藏机体和人物一览

量产型νガンダムI：高达路线第2话7回合内阻止月神5号坠落，在第3话得到。

ガンダムレオパルドS-1：12话后的选择“フリーテンに同行する”，在13话得到。

ガンダムMk-III：高达路线第4话用チェーン驾驶的机体击坠αアジール，第20话得到。

フェブラル：卫星阻止路线第22话后，ジャミル击坠点20以上。

量产型νガンダムI&F：第一话结束后选择“ラ·カイラムと行く”，第31话结束后得到。

ブラックサレナ：第一话结束后选择“ナデシコと行く”，第31话结束后得到。

アルストロメリア：第31话结束后百鸟九十九的击坠点10以上得到。

キュベレイMk-II（エルピー·プル）：卫星阻止路线22话，用ジュドー说得プル2次

マスターガンダム（东方不败）：26话击坠东方不败，27话巨大ゴール出现时将真ゲッター的HP降低到30%以下。

キュベレイMk-II（プルツー）：高达X路线29话，用プル和ジュドー分别与プルツー战斗，之后击坠グレミー再由两人说得。

クラウダ（ランスロー）：高达X路线29话，用ジャミル与ランスロー战斗，30话用ジャミル说得ランスロー。

超级马里奥Advance3 [ACT]

随时都可以进行迷你游戏：在版面选择画面中输入L、L、B、A、R，就可以进入迷你游戏选择画面。

我在西安读书，可我的家乡是四川，那里有我的童年、中学、高中，有我的回忆，有我的亲人、朋友……背井离乡来到这里，便和他们天涯一方。我是个安土重迁的人，所以我每时每刻都思念着亲人和朋友。但令我欣慰的是，还有两位朋友仍然陪伴着我——SP和《PG》。



七龙珠大冒险 [ACT]

生命	02020646	0400
生命上限	02020648	0400
人数	02029F36	63
隐身	02020658	20
无敌	02020651	02
必杀	0202064B	04

全道具

02029F58	FFFFFFFF
02029F5C	FFFF
02029F5E	FF

全关卡

02000541	10

对战全人物

02029F55	FF
02029F56	FFFF

附加项开启

02029F50	FF

小游戏全人物

02029F70	FFFFFFFF

SEED DESTINY格斗篇 [FTG]

商店点数	03007664	00018696
全难度	03007670	FF

全人物

03007671	FF
03007672	FF
03007678	FF

Riviera～约束之地 [RPG]

标题页面附加项开启

0200AFDA	FF

全CG

02008570	FFFFFFFF
02008574	FF

幽游白书 [SLG]

无限移动	03001131	01
无限攻击	03001132	01

全道具

03001C0C	01020304
03001C10	05060708
03001C14	090A0B0C
03001C18	0D0E0F10
03001C1C	11121314
03001C20	15161718

关卡全开

03001C40	FFFFFFFF
03001C44	FFFFFFFF
03001C48	FFFFFFFF
03001C4C	FFFFFFFF
03001C50	FFFFFFFF

Gameboy Wars Advance 1+2 [SLG]

1代

我方资金	0201ADA0	000F423F

单位1

无限移动	0201A145	00
HP	0201A148	64
弹药	0201A149	05
燃料	0201A14A	63

2代

点数	0200C420	FFFF
全人物	02027EE8	FFFFFFFF
全地图	02027EDE	FFFF
我方资金	020231B0	000F423F
对方资金	020231F4	00000000

单位1

无限移动	02022581	00
HP	02022584	64
弹药	02022585	05
燃料	02022586	63

秘技侦探团在某人的强烈要求和广大读者的呼吁下，终于重新在《掌机迷》上登场了。当然这一栏目离不开读者们的大力支持，欢迎大家把秘技发给我们：方法一、直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”；（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

随着掌机的普及，越来越多的女生加入到了掌机玩家这个群体中来，各厂商显然是越来越重视这个日益壮大的队伍，故而涌现了许多适合女孩子们玩的游戏。当然PG也不会忽视众多支持我们的女读者们，故特开此小铺，娜卡将把更多适合女性玩家们的游戏介绍给各位JJMM们，初次开业，服务不周还望多多包涵，笑。

女生GOGOGO

文/娜卡
编/暗凌



发售日	2001.4.26
人数	1-2人



耽美梦想，又名唯美梦想，唯美的画面，唯美的梦想，对于动漫同人界的朋友们特别是爱看少女漫画的女孩们来说，应该是再熟悉不过了吧，之所以一开篇放上此作，是因为本游戏的立意确实是别具一格，一反大同的男追女恋爱游戏，而特意站在女性视点展开追男行动，可以说是完全为MM打造的恋爱游戏，这不仅在整个游戏界少有，对于掌机来说，恐怕也是独一无二的，同时也作为GBA上第一款恋爱类ADV游戏。在KONAMI的强势制作下，其发售初期在日本国内收到了相当不错的反响，尽管得益于动漫的支持，但在当地也是被公认为GBA上最适合女孩们的游戏。诚然，因为语言的因素，在我国还是知者甚微，不过在港台地区，此作却享有极高的赞誉。

因为同样出自于K氏之手，故游戏中明显有心跳的作风，要真称其为女生版心跳其实也并不为过，反而在剧情和系统表现上其更胜一筹。游戏的原画设定来自于日本知名漫画家贵香织里，游戏背景音乐也给人以幽暗诡异的感觉，或许是为了配合原作中那个战乱的年代。在系统方面，设定很是细微，由于玩家扮演的是一个在高校学习的女孩，为了追求到公认的5位校草之一而发奋锻炼着自己，所以在游戏进程中任何一个选择都会影响到自己与心仪对象的关系和发展，甚至是最后的结果。





游戏的背景设定是在1935年的欧洲，恰逢二战，所以那也是个充斥着动乱、战争年代（但从原画设定上却给人欧洲中世纪的感觉），故事发生在其中一个叫做“库亨王国”的岛国上的一所“罗曾修托鲁”高等学院内，作为国内一流的高校，该校汇集了几乎全国最优秀的少年们，而且这里还有着一个特殊班级——修特拉鲁，该班将培育未来对国家有着掌控大权的政治精英，故而是该国所有人都向往的至高无上的光荣。不用多说，只有男性的该班学生们也更是受到了校内女生们的疯狂崇拜和追逐，但显然要接近他们或猎捕他们的“芳心”不是件容易的事，作为主角的玩家来说，将要面对的，也正是这件不易的事。因为该班的学生基本上都是经过层层选拔千里挑一出来的“成绩优秀”的“美男子”们，而玩家，则要在2年内通过平时的学习和生活中的各项锻炼来提高自己的综合能力，进而得到与这5位修特拉鲁班美男子们结识的机会以及更深入的发展，并通过努力的追求以及约会等来增进相互的好感并最终获得他们其中一人的告白，要是玩家的日文不错的话，没准还会为该作流下感动的眼泪呢。



手紙作成
ナビゲーション
「浪の詩」

在大学里，我一直爱好动漫、游戏、网页制作和图形设计，并将我的毕业设计——一个很个性化的网站卖给一家公司，换了3000大洋，从此我便拥有了自己的GBA。直到现在我一直很爱护她，与她形影不离，我没有女友，但我有她，生活一样精彩。

《钻地小子》系列

对于MM们来说，除了那些大赚眼泪的感情游戏外，最受青睐的还是那些素质不错的小品级游戏了，毕竟大多数MM们进行游戏也都是图个简单和轻松，心跳的恋爱游戏固然精彩，奈何识日文者不多，漫长的RPG和打拼的ACT显然不对她们胃口。要说到那些小品游戏，《钻地小子》（钻子先生）系列倒是相当有代表性的，游戏以独创的掘地动作为主体，特殊的简单操作再辅以对反应的考验，确实能带给人乐趣，加之Mr.Driller系列长期以来创下的良好口碑，在此有必要好好地向大家推荐一下。

钻地小子2

发售日	2001.3.21
人数	1-2人



NAMCO的钻地系列在GBA上有两作，初登场还得追溯到当年主机发售时，作为首发软件之一的《钻地小子2》移植自2000年夏的同名街机作品，因为谜样的地震老是频繁地出现，世界钻地协会当前的“钻子先生”称号拥有者，也即主角就义不容辞地承担起去地下探个究竟的重责。玩家需要控制主角通过方向键等基本操作在用各类方块形象地组成的地层开展自上而下的“钻地”，其实也就是消去方块给自己打出通往目标距离的路，其实简单地说也就是款有特色的方块游戏。另外在系统等方面作了一定强化，将本为1000m的最终到达地点增大一倍，并有3个类型的舞台选择，可选择的人物有男主角舒姆、其爱犬泊奇和女主角安娜，因本作大致和街机版无异，故不作详述，此重点介绍一下GBA上的另一作《Mr.Driller Ace》。





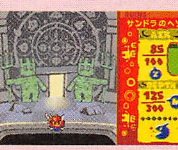




钻地小子A

发售日	2002.8.23
人数	1-4人

2002年8月在当时被称作是系列集大成之作的《钻地小子A》终于在千呼万唤中始了出来，本作凭借着发售后的上佳表现，也将钻地小子系列推到了一个顶峰。尽管仍然是以方块掘地为游戏主题，但却加入了更多来吸引玩家又特别是女性玩家们的要素。另外在设定上这次围绕的是有着与周围矿物同色作为保护色的谜之地下生物“パクテリア”，游戏角色也从前作的3人增加为6人，新增的角色包括舒姆的无敌老爸和失踪多年的兄长，还有安娜的机器人伙伴，另外舒姆的爱犬也由泊奇改为其后代普奇，选择不同的角色进行游戏将分别对应不同的难度。





由于系统的加强、各类要素的增多，再加之欢快的音乐节奏和更加可爱的画面所营造的快乐游戏氛围，特别是主题曲是由人气声优堀江美津子所担当，哈日一族们应该很熟悉了吧，所以本作可以说是极度符合MM们选择游戏的标准，甚至还成为男生讨好MM们欢心的小法宝。若要是碰上略识日文的女生，那本作的故事背景设定和谜之生物的养成模式必将让其着迷不已……另外除了选用角色和舞台场景的增加，在对战人数方面也增大为4人，拿起对战线与朋友们联机吧，那将会享受到更大的乐趣，男生可要让着女生们一些哦，笑。

钻地小子系列的掌机之路也并未到头，在最近日美两地的NDS的首发软件中也再次惊现《钻地小子 钻子精神》的重量级作品，作为NAMCO在DS上的首款游戏，倾注了大量心血于其上，集合了全系列全部的精华于其中，再度宣称此为集大成之作，加入更具挑战的压力模式，采用完全触控的操作方式，还有更加完善的剧情设定，以及无线多人的联机对战……有条件入手的女孩子们，可不要错过哟！



谭磊，中国人民解放军电子工程学院三系三队



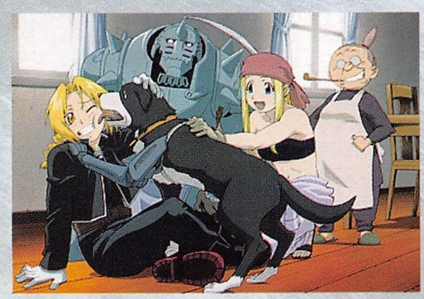
钢金水泥混凝土

文/绫小路义行　文/雪人

掰着手指头算一算，短短四个月之内，这已经是绫小路写的第五篇关于《钢之炼金术师》的文章了，仅仅从这一点上就可以看出这部动画在2004年的全面大丰收。（能邀得鼎鼎大名的绫小路义行为它撰写专题文耶！虾米？你不知道绫小路义行是什么东东？？@#$%&*#@）

之前也在掌机动漫坛写过关于《钢之炼金术师》的专题，这次再写绝对不是以骗稿费为第一前提（虽然看起来似乎没什么说服力），而是临时接到雪人的通知，说是TV版动画已经全部完结，为了纪念这部伟大的作品，怎么也得来一篇回顾+纪念什么的充充场面——这样的命题方式总是会令我肃然起敬地想起了《纪念刘和珍君》的沉重悲痛。（雪人：d-_-b！）

于是破天荒的，绫小路开始了重复建设的腐败浪费，但对于钢炼还真不能打马虎眼地混过去，毕竟这是一部装载了我们太多喜怒哀乐的作品。



大凡拿仙术魔法小宇宙做题材的动画，大多都是要扯出个五行八卦希腊神话什么的做靠山，最不济的也得以民间传说乡村流言做论据，比如某个名叫龙猫的奇特生物，就被宫崎骏以一句“灵感来源自儿时听过的农村童话”轻描淡写地带过，从而直接断绝了某些考据狂欲图追根究底的念头。相对于《钢之炼金术师》极其庞大的世界观设定来说，荒川弘若只是以给奶牛挤奶来解释炼金术的诞生灵感（不得不说这个癖好实在很古怪……），那未免真把读者当成了只喝酸奶不喝鲜奶的单纯消费者（绫小路就不喝鲜奶）。于是为了证明炼金术真的是博大精深的学问，荒川弘便搬来了《圣经》做框架，又添上中世纪的化学雏形当做外立面的涂料，追根溯源还能扯上中国道教作为承重墙——一座富丽堂皇的大厦瞬间搭建完成，这《钢之炼金术师》的简称也完全可以看成是搭建大厦的主要材料“钢金水泥混凝土”。由此类推，荒川弘在转职做漫画家之前，一定是以建筑工人白手起家的。（雪人：人家是女的好不好？！）

这个喜欢奶牛近乎疯狂的女人，便以同样疯狂的念头创造了一个真正精彩的幻想世界。

“赫蒙克鲁斯”这个专有名词总是会给第一次看见它的人以各种奇怪的错觉：“是为人类偷盗火种的那位希腊神灵吗？”“是荷尔蒙分泌失调症的新种类吗？”“是那个大帅哥汤姆克鲁斯的弟弟吗？”“是哈根达斯的最新款冰激凌火锅吗？”“……”直到七位人造人先后登场，才算是平息了之前流行的种种谣言。

随后七位人造人的性格各异和能力划分，则掀起了又一阵猜测讨论的热潮：“是狗夜叉里曾出现的七人队吗？”“是最新流行的摇滚七人组合吗？”

小编雪人是最坏的人，是最重男轻女的了，甘肃20岁男生叫赵越就收录在边角栏中，因为我是女生就不收录。
赵越，14，女，200170，天津市河东区大直沽后台塘公遇3-1-705，兴趣：看漫画、玩GBA

“是从武当山来的张三丰的七个弟子吗？”“是徐克最新武侠电影的七位主角吗？”“……”荒川弘连忙搬出《圣经》澄清谣言，这一来一往的手法倒颇像是“我为你养育了亲生骨肉”、“你纯粹是在凭空捏造”般互相炒作式的无聊。直到热心的读者观众亲自给双方做了DNA测试，“七位人造人源自七宗罪”的最终结论就得看FANS们是否也有“你和她的孩子我出钱养”式的宽宏大量了。

“七宗罪耶……布拉德彼特耶……”似乎只要一提到那部同名的电影，女孩子们总忍不住要重温一下那号称是全世界最性感的笑容。事实上这次的七位人造人与布拉德彼特一点关系都没有，真的一点关系都没有……好啦，不要用那种眼神看我，我承认我是在四处搜集布拉德彼特的海报就是啦……不同于漫画版里由那位神秘的“父亲”创造出了七位人造人并赋予他们罪行的“以父之名”，动画版里交代人造人是由炼金术师们人体炼成失败产生的全面淘汰残次品“东风破”。剧情上略有改动，但七人各自拥有的背景却在无形中串联起了《钢之炼金术师》的全部故事脉络。

“饕餮”——看好了，这个词的发音是“涛贴”，不是“号殄”，也不是“虎石”！（雪人：-_-b）



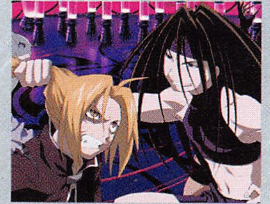
原本是《山海经》里著名的上古魔兽，也曾经作为《天之痕》的隐藏BOSS花了绫小路两个钟头才搞定（战斗胜利后立刻死机了……哭），这么文绉绉的词其实只是为了表达《圣经》里七宗罪中的“暴食”。听起来颇有气势的罪名间接地宣告了暴饮暴食的生活习惯是不利于身体健康和身材保持的，泪眼婆娑地忽然想起了念大学时曾遭遇学妹失恋，心情不佳引发了胃口大开，“饕餮”的后果就是她退出了校舞蹈队而组建了方圆百里之内的第一支女子相扑队……（汗）与罪名的定义相似，格拉特尼给人的唯一印象就是“他好能吃哦”“他比X还能吃哦”的接连惊叹。作为动画初期就登场的敌方中BOSS之一，格拉特尼可以吞吃一切的特殊能力引发了整理卧室时绫小路的无限遐想——请尽情地吞吃角落里的那堆方便面空桶吧！不够的话，还有些矿泉水瓶子可以做夜宵……虽然平时总是傻乎乎一副只知道吃的单纯表情，但偶尔一打嗝就从喉咙飞出一只绣花鞋的恐怖还是掺杂着《午夜凶铃》般的诡异。格拉特尼一心只对拉丝特有着莫名的眷恋，在最终话里被解开了舌头上用来压制食欲的封印，并以与究极BOSS同灭作为自己的归属。这种会将所有物质消化的体质，也神奇得给人以“吃下两辆自行车，会不会排泄出一台电冰箱”的胡思乱想。

说到格拉特尼依恋的拉丝特，初听名字还以为是拉克丝的表姐表妹，其实是个光用肉眼看就觉得很神奇的女子。“神奇”？对不起，不是让你在伴随着某孙姓女歌手的音乐跳印度舞，而是指拉丝特平常就喜欢穿着一个没有纽扣拉链，甚至连



吊带都没有的低胸裙子满大街乱跑。看着她不断上窜下跳加飞身，那件坦胸露背的连衣裙就是不见有掉落的迹象，平白令一大群心怀鬼胎的男性观众干瞪眼。这种神奇的现象还出现在她遭遇到爱德华之后展示的攻击方式里：伸长了指甲，无坚不摧地抓花一切她看不顺眼的东西。有着“最强之矛”称号的拉丝特总是因为轻佻的举止和妩媚的外表引起别人的误会：“讨厌！又是一个第三者……”（汗）在与斯卡一次不经意的邂逅之后，两人眉梢眼角里的惊讶立刻引起了多事者的风言风语：“是邂逅耶！”“是福山雅治与常盘贵子耶！”当全世界都以为监督水岛精二即将转行改拍青春偶像剧的时候，斯卡张口一句“嫂子”楞是让剧情急转直下变成了八点档婆媳同乐的肥皂剧。随后牵扯出的就不只是“那年我们还小/你爱唱歌/我爱笑”的三毛式纯情，拉丝特依稀想起了似乎曾经与斯卡的哥哥有一段风花雪月的事，爱情的力量立刻拨乱反正将拉丝特由敌方女特务更正为我方女卧底，曾经的满大街唾骂变成了无限的同情，“无间道”式的黑白剧情再一次得到了良好的继承。结局时，拉丝特终于响应万千观众“你快回来”的呼声加入了我方阵营，却在疏忽中被抓住了把柄香消玉陨，这个从一开始就给人以深刻印象的女子直到灰飞烟灭前也没有忘记她的妖艳与妩媚，她对自由的强烈渴望又一次让人痛心疾首地陪着爱德华一路哭哭哭下去。

安迪的特殊技能是可以随心所欲地变化身体的形态，这种类似于古代易容术的高超本领有着“巴巴爸爸”般的童真有趣。（雪人：90年代出生的人大概不会知道“巴巴爸爸”是什么吧？）这个说话狂妄的小子对爱德华有着莫名的憎恨，每回见到他都是一副“我要杀了你”的气势汹汹。直到爱德华那个多寿又多产的老爸出现，安迪才一把撕下坏小孩的外衣以“我是你大哥”的身份自居。安迪背负的罪名是“嫉妒”，出于对爱德华的嫉妒才一心想要除掉他——看上去像极了私生子与继承人的家产之争，变本加厉地将水岛精二的社会背景进一步推向了“肥皂剧导演”的边缘。“我嫉妒他被爸爸宠爱！杀！”“我嫉妒他妈妈比我妈妈好看！杀！”“我嫉妒他的名字比我的长！杀！”“我嫉妒我找不出理由了！杀！”总之安迪从来就不

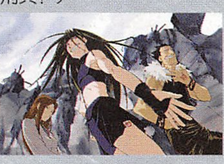


缺嫉妒的对象，从某种意义上来说，他活得还真是够累。安迪还是杀害休斯中佐的凶手，残忍发指的程度足以与某剪刀手遗臭万年，奇怪的是尽管有人一边在为休斯的葬礼伤心不已，另一边却大喊着“安迪好可爱啊！”——这年头连杀人凶手也会被当成偶像顶礼膜拜了吗？最荒诞的是在动画最后一集里，安迪为了要追寻霍因海姆，竟然变成一条龙穿越“门”前往另一个世界，相较于之前安迪无论怎么改变外貌都还是停留在人类的范畴，这次变成动物（退化？）倒的确是值得生物学家研究思考的重大课题。

说到卧底功夫最到家的，拉丝特的幡然悔悟其实还比不上司罗斯的莫测高深。从爱德华刚踏入中央军部的时候就与司罗斯面对面撞个正着，可司罗斯美丽的外表总是会轻易瓦解男人的戒心——“哥哥，那个人长得好像妈妈！”阿尔方斯的不争气还让人以为他只要一见到美女就会想认她做妈妈（这种感觉其实与《乱马1/2》里面某个喜欢偷内衣的老头满像的），实际上阿尔的直觉并没有像在对付怪盗赛壬一样频频出错。司罗斯的身份被休斯揭穿之后，立刻脱下秘书服（群众雀跃），换上了吊带晚礼服（群众沸腾）。可以将身体变成液态水的特殊技能，更进一步让观众越发对贾宝玉那句“女人是水做的骨肉”坚信不疑。作为七宗罪里的“怠惰”，司罗斯原本是爱德华兄弟人体炼成失败的产物，虽然保留了爱德华母亲的样貌，却没有保留生前的记忆。为了想变成人类而与其他人造人一起抢夺变成了贤者之石的阿尔，最终被爱德华将身体炼成了酒精，随着挥发渐渐消失在空气里——到底是美女啊，连牺牲都牺牲得华丽异常，“飞天”式的唯美逼得观众跟着主角一起找纸巾。



拉斯这个小鬼可以说是七宗罪里最不讨人喜欢的角色，蓬头垢面的造型有如森林好小子一般极不美型，性格却不如卡内奇的单纯活泼（雪人：这个卡内奇也算得上是与巴巴爸爸是同一时期的产物了吧？），任性加胡作非为总是让人恨不得把他做成鸡肉拉丝。他是伊兹蜜夫人当年人体炼成失败的残次品，也算得上是伊兹蜜的亲生骨肉，但这小鬼不知好歹地只认司罗斯做妈妈（或者该说他是非常知道好歹才对……）——熟悉的剧情设定难免给人以一种见到“杨康与郭靖”故人般的亲切。他背负的罪名是“愤怒”——女孩子不要随便就愤怒哦，不然是会长皱纹破坏美容的哦——来试试听到“石田彰是个三十多岁的大叔”这句话会怎样？（雪人：绫小路你还真是够无聊的……）拉斯是人造人中唯一一个可以使用炼金术的特例，原因是他身上长着曾经从爱德华身上抢来的手和脚。基本上如果现实社会里出现这么一个小鬼，早就该送到科学研究所去解剖了，可拉斯却大摇大摆地与我们的主角作对，直接让那些期望着能看到一个小正太的观众立刻死心。尤其是在见到拉丝特反叛之后，更残忍地发动炼成阵消灭了她，这样的言行终于激发了观众忍不住要将拉斯做成大蒜鸡肉拉丝的决心。（雪人：不要因为你不吃大蒜，就认为大蒜是最可怕的刑具！）



古……安静啦，我没有在说古天乐，我是想说古利德是七宗罪里最中看不中用的一个。由于爱德华与斯卡的一番混战，无意中竟然解开了以“贪婪”为名的古利德被禁锢一百多年的封印。这个长相凶狠还总爱戴着墨镜穿得全身是毛的男子，原本给予了观众“这个人好像很强”的假象，而瞬间可以给身体表面覆盖上坚硬外壳的能力听起来也满震撼的——不是说“最好的防守就是最好的进攻”吗，什么？说反了？！——但古利德出场没几集就在先是被一个老太婆殴打，后是被一个小孩摆平。这么说可能有点混淆视听，但是爱德华的确是个小孩没错吧？号称是“最强之盾”，这样的自我夸耀带来的效果也只会是观众好奇心旺盛地想怂恿他跟拉丝特大战一场——孩子们，今天我们要讲的故事就是“自相矛盾”：话说很久很久以前，有个人既卖拉丝特，又卖古利德……（雪人：d— _—b！）古利德逃脱时还带走了一支战斗力不算弱的队伍，可惜成员们都是狗啊蛇啊大象啊之类的飞禽走兽。值得纪念的是那个与蛇合成的女孩，不但曾钻进阿尔的盔甲里上演了一场钢炼版高达大战，更以自己的死成就了大总统大人“一将功成万骨枯”的冷血。

其实说大总统冷血也不恰当，他在自己的儿子面前的和蔼俨然就是一个慈祥的父亲。他是人造人中唯一一个会衰老的，并且身体跟人类一样具有各种生理机能的人。虽然以“骄傲”为名，大总统却是卧底里最厉害的一位——都当上大总统了，这个比刘建明还要刘建明的家伙理应获得金马奖影帝的殊荣。可惜如今的时代是被美型男子一手操纵的，罗伊穆斯唐的风流潇洒显然要比大总统的老胳膊老腿有看头，何况大总统还是个成天戴着个眼罩的三等残废。虽然眼罩里藏着的是“最强之眼”，但外形的先天劣势，还是被一群少女的呼声给掩盖了风头：“什么最强之眼嘛……还是卡卡西的写轮眼比较帅啦！”“日向宁次的白眼也不错啊……”“对了，最新的115集火影你们看了没有？”（雪人：你好像不是在写《火影忍者》的专题吧？）最终话里，罗伊大佐在少女的助威声“你将是史上最英俊的大总统”和男生的加油声“你将开启崭新的超短裙时代”陪伴下，这场风间火月对决夏洛克的战斗

虽然有了光盘，可我还想要赠品，因为我是个很贪的人啊。如果不给我赠品的话，干脆把抽奖的SP偷偷塞给我一个吧！
火魔，河南省郑州市34中初三4班　雪人：这个世界上最贪的生物果然是……

以罗伊大佐废了一只眼睛取胜告终——“瞎了眼的大佐也好帅啊！”女孩子们理直气壮地逼迫男孩子昧着良心承认这一点。

最后该拿出来批判的就是动画版的最终BOSS，但丁。原本以为荒川弘对古典文学很有兴趣，结果定睛一看，老头变老太，这个BOSS级的人物除了是个醋坛子出身的无聊女之外，跟《神曲》八竿子都打不到一起去。与秦始皇希望长生不老的初衷一样，但丁本来与霍因海姆是一对令人称羡的金童玉女（写这个修饰词的时候都觉得好恶……），却在得到“贤者之石”后不断将灵魂转移到新的肉体中来延续生命。正因为手中剩下的“贤者之石”已经不足以完成下一次的灵魂转移，但丁才发动手下的人造人四处寻找可以炼制“贤者之石”炼金术师，并最终将爱德华牵入了这个极其庞大的圈套中。可以说，正是因为有了但丁和七宗罪，才有了《钢之炼金术师》动画剧情的发展——不对啊，这好像是在为敌方BOSS开脱罪名耶——正因为爱德华一行人的英勇，才衬托出了但丁等人的罪恶……感觉说得更混乱了！不管如何，在见到但丁与霍因海姆激战那场戏的时候，围观的人无不发自肺腑地发出感叹：“有鬼呀……”

《钢之炼金术师》不但鲜明地刻画了一群正面形象，在反面人物的塑造方面也是近期内难得的成功范例。

SQUARE-ENIX不愧是日本游戏界怪物级的强势公司，一手将动画版《钢之炼金术师》捧红，连带也促进了旗下杂志和漫画出版事业的发展，在自家最拿手的游戏版块方面，SE当然也不可能有半点疏忽。目前仅在PS2平台上，《钢之炼金术师》就有两款RPG游戏《无法飞翔的天使》和《红色灵药的恶魔》，以及一款大乱斗式的多人混战游戏《梦想嘉年华》。

2004年4月15日，在GBA上正式发售了“钢炼”的第一款RPG游戏《迷走轮舞曲》。然而游戏的出品方并非SE，而是同样看中了这棵摇钱树的BANDAI。除了大量制作人物手办模型热卖之外，BANDAI在GBA游戏上的制作功力也没有让钢炼的FANS对游戏失望。战斗模式采用了自由组合卡牌的方式，使得整个游戏过程十分注重对与卡片元素的搭配。忠于原作的剧情中又恰倒好处地增加了原创剧情，再加上动听的BGM，使《迷走轮舞曲》虽然谈不上是经典级的大制作，但在同期的GBA游戏中绝对是质量极高的一部作品。不过与普通RPG不同的是，这款游戏中并没有等级和经验值的概念，角色能力随着战斗的次数而自然增加，而个人的技能则是固定的。游戏中也没有武器的概念，道具无法像正统RPG一样到商店购买，而是只能靠在战斗中使用特定卡片炼成才能得到。

7月22日，虽然时间只相隔了三个月，GBA版的钢炼游戏第二作就已经正式发行了。本作的副标题是《回忆的奏鸣曲》，是《迷走轮舞曲》的正式续作。此次最大的卖点就是增加了动画中人气极高的女主角——爱德华的青梅竹马，温莉。温莉参战的武器是“炼成枪”，同样可以借助与卡片的组合发挥强大的威力，其实只是变相的给温莉使用炼金术安排一个合理的理由罢了。在娱乐性方面，本作还增加了连线交换素材卡片的新模式——听起来可疑得与《口袋妖怪》不同版本如出一辙。尽管在系统上没有什么明显的进化，不过更加精细的画面和丰富的任务剧情还是维持了这个系列在GBA上的较高水准。

当然，两部作品还加入了“收集”这么一个可以增加游戏耐玩度的环节，要为阿尔收集完全部的猫的确不是凭一两次的通关就能够完成的。绫小路就很不知羞耻地宣告自己根本没有去收集猫，这种没有意义的收集行为根本不是绫小路会去做的事情……（雪人：其实你一直在收集林志玲的泳装写真吧！）





无论是从爱德华的角度去踏遍整个“钢炼”的世界，还是从七宗罪的观点去剖析所有故事的起因结果，51集的《钢之炼金术师》都完美地落下了演出的帷幕。正派反派都在观众的掌声中恭恭敬敬地鞠躬答谢，一年的陪伴总会让我们在这出壮阔华丽的大戏结束时有些依依不舍。幸好2005年还有剧场版可以期待，但在年底满大街“高达SEED DESTINY播放啦！”“阿斯兰要变心啦！”“史黛拉快去茅厕吧！”（某个对于史黛拉怀有怨恨并直接对其名字进行了直接的讽刺）“真飞鸟会跟基拉由仇人变成爱人吗？”……之类狂热的呼声，炼金术师的热潮也会很快褪去的。



2004年，我们欣喜地看见了一座大厦的建立，在感谢那些建筑工人辛勤劳动的同时，这大厦的基础品位起来也是相当的有滋有味——钢金水泥混凝土。“钢金”二字就是我们对这个有着丰富多彩回忆的一年最深刻的印象。

钢……金……好贵的建筑材料！

好消息！NDS掌机大奖等着你！

我们准备出一本用SMS2修改游戏专业书刊，所有玩家都可以参加投稿！从即日起圣嘉公司和电软《掌机迷》一起进行有奖征集SMS2游戏修改原创作品的活动。你只要能够写出一套比较完整的游戏修改方法和实例就可以参加。在11月22号之前已经在圣嘉论坛(www.xinga.com.cn/forum20)上刊登出来的实例不算新稿，要各种原创的稿件。参加者请将写好的文章在圣嘉论坛上发表(http://www.xinga.com.cn/forum20/forumdisplay.php?fid=3)，然后再把文章复制发到论坛上面SMS斑竹[jyemc]的短信中（想必大家都会吧,记住附上你的地址/电话/邮编/姓名等个人资料）作为备案和用以寄送奖品。原则上一样的文章以先发到[jyemc]的短信中为准，但是如果针对相同游戏的稿件，所修改的方面不一样而且有详实内容的，同样视为有效稿件。同时请注意，如果稿件配有游戏的实际效果截图的话，会优先采用有图片的。这本SMS2的游戏修改天书在12月底截稿，除了大量的SMS2游戏修改实例、修改技巧、修改思路外，还有从0001到目前最新游戏的全部的VBA金手指代码和EC金手指代码，以分别配合圣嘉的金手指3代和超级金手指5代的推出。此书计划在2005年1月份开始印刷，到时候每一位参加者都可以得到一本作为纪念，稿件被采用者还将会获得圣嘉最新主流产品作为奖品，例如GBA金手指、SMS2、电脑PS-USB转换器、记忆卡等等，具体看稿件的质量而定，凡是采用的稿件一律有奖品，同时会在论坛上面公布出来。同时作者的大名会随稿刊出。同时增设一个“SMS杰出贡献奖”，在所有SMS投稿者里面评选出一位最活跃的，对本书贡献最大的作者，他(她)将获得圣嘉公司送出的最新NDS掌机一台！同时增设一个“SMS杰出贡献奖”，在所有SMS投稿者里面评选出一位最活跃的,对本书贡献最大的作者,他(她)将获得圣嘉公司送出的最新NDS掌机一台!技巧:在电脑上使用VBA去玩游戏，同时使用Ultra Edit去搜索地址和修改数据，其效果和在GBA上用SMS2进行操作是一模一样的，这样的效率会更高，“超级玛利修改实例”就是这样做出来的，同时VBA还有截图功能，可以把修改后的状态图片存下来，如果有这些图片的稿件会优先考虑录用。注意，请使用PNG的格式。SMS2的编辑器就是按照UltraEdit来设计的，不论地址还是数据的格式，都完全一样。在SMS2上面找出来的地址，可以直接在VBA里面使用，反之亦然。本次活动由圣嘉官方和电软《掌机迷》官方一起举办，希望大家踊跃参加。（注：凡是参加本次活动的文章,版权全归圣嘉所有！）



次世代商城是第一家神游公司正式授权的小神游GBASP邮购经销商！

十年来，《电软》及次世代商城为约50万人次的读者提供邮购服务，至今尚未发生过一例邮购法律纠纷。

次世代商城提醒您：市面上已出现旧机改装的小神游SP翻新机，消费者谨防低价翻新机陷阱，以免上当受骗!!



次世代传媒 GAME.CN



买行货主机，带正规发票

EMS免费送货上门

凡在次世代商城邮购的小神游系列产品全部采用目前国内最安全快捷的中国邮政EMS速递送货上门业务，速递费及包裹费全免。



只要去趟邮局，一切OK!

在2004年12月31日前邮购小神游GBASP+1元即可得北通SP周边

再送神游官方赠品，先到先得赠完为止

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

邮购直销价(免速递费)

¥688

玛瑙黑

两款颜色任你挑！15天保换，1年保修

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

邮购直销价(免速递费)

¥688

海蓝色

可以玩全部GBA游戏及正常运行数千种Game Boy系列游戏

注:所有神游公司产品均属特殊商品，VIP会员不享受另外优惠，产品和包装外观以神游公司最终供货为准。

＋1元

活动一 邮购小神游GBASP 市场价值18至45元

加1元得北通SP周边

A 北通SP腰扣	**B** 北通SP保护胶套	**C** 北通SP握杆	**D** 北通SP放大镜
防意外脱落安全设计 可装入SP及1个卡带 内衬绒垫防震防磨损	透明无毒高档软胶， 防震防划，保护爱机 带软胶握把，手感更佳	增强握感，玩游戏更加 舒适顺手，弹簧装置 装拆不伤主机	1.5倍放大保护视力 画面震撼感更强 可折叠带镜面保护盖

邮购时请注明加1元想要获得的SP周边编号(A、B、C、D)，先到先选。如某项周边缺货，次世代商城有更换其为另外三种周边任一款的权利。本广告价格及“加1元得SP周边”促销活动有效期截止至2004年12月31日（以当地邮戳为准）。

注：请务必在附言栏中填上您的联系电话以方便送货上门！

活动二 邮购小神游GBASP送神游官方赠品（四种随机送出一款），先到先得，送完为止

1 神游水晶珍藏本

2 小神游手机挂饰

3 马里奥钥匙扣

4 小神游GBASP首发明信片

邮购方法

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011

联系电话:010-64472177，64472180 免EMS速递费

(参照下图示范) 中国邮政汇款单

收款人姓名：发行部

汇款金额(小写)：¥ 6 8 9 0 0

收款人地址（或开户局及帐号）：北京安外邮局75信箱

收款人邮编：100011

汇款人地址：××××××

汇款人姓名：×××

汇款人邮编：××××××

附言：购:小神游GBASP 玛瑙黑1台 +周边A 电话:13xx xxxxxxx

ISBN 7-88362-465-2

9 787883 624653

ISRC CN-D16-04-375-07/V·J6

长春电影制片厂银声音像出版社

定价:9.80元

北京次世代科技发展有限公司 制作



次世代商城是**第一家**神游公司正式授权的小神游GBASP邮购经销商！

十年来，《电软》及次世代商城为约50万人次的读者提供邮购服务，至今尚未发生过一例邮购法律纠纷。

次世代商城提醒您：市面上已出现旧机改装的小神游SP翻新机，消费者谨防低价翻新机陷阱，以免上当受骗!!







买行货主机，带正规发票
EMS免费送货上门

凡在次世代商城邮购的小神游系列产品全部采用目前国内最安全快捷的中国邮政EMS速递送货上门业务，速递费及包裹费全免。

只要去趟邮局，一切OK！

在2004年12月31日前邮购小神游GBASP+1元即可得北通SP周边

再送神游官方赠品，先到先得赠完为止

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

邮购直销价（免速递费）

¥688

玛瑙黑

两款颜色任你挑！15天保换，1年保修



＋1元

✓活动一

邮购小神游GBASP 加1元得北通SP周边

市场价值18至45元

A	北通SP腰扣	防意外脱落安全设计 可装入SP及1个卡带 内衬绒垫防震防磨损
B	北通SP保护胶套	透明无毒高档软胶，防震防划，保护爱机 带软胶握把，手感更佳
C	北通SP握杆	增强握感，玩游戏更加舒适顺手，弹簧装置 装拆不伤主机
D	北通SP放大镜	1.5倍放大保护视力 画面震撼感更强 可折叠带镜面保护盖

邮购时请注明加1元想要获得的SP周边编号(A、B、C、D)，先到先选。如某项周边缺货，次世代商城有更换其为另外三种周边任一款的权利。本广告价格及“加1元得SP周边”促销活动有效期截止至2004年12月31日（以当地邮戳为准）。

注：请务必在附言栏中填上您的联系电话以方便送货上门！

✓活动二 邮购小神游GBASP送神游官方赠品（四种随机送出一款），先到先得，送完为止



邮购方法

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011

联系电话：010-64472177，64472180 免EMS速递费

（参照下图示范）

中国邮政汇款单

收款人姓名	发行部
汇款金额（小写）	¥ 6 8 9 0 0
收款人地址（或开户局及帐号）	北京安外邮局75信箱
收款人邮编	1 0 0 0 1 1
汇款人地址	××××××
汇款人姓名	×××
汇款人邮编	××××××
附言	购：小神游GBASP玛瑙黑1台+周边A 电话：13xxxxxxxxx



ISBN 7-88362-465-2

ISRC CN-D16-04-375-07/V·J6

定价：9.80元

长春电影制片厂银声音像出版社

北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.24

特别报道：当心！GBASP泄露你的性格秘密！

VOL.24

掌机迷
POCKET GAMER

买掌机迷就有机会得到PSP&NDS&小神游SP哦!!

精美明信片，精彩光盘影像！

独家附送！